
11/90 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/sfr. 6,50
Lit. 6900/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 24,-
Vorhang auf
FÜNF-UHR-TEE & OBERMONSTER
Erster Bericht von der Londonmesse
Ab sofort
!
KOSTENLOSE
klein
ANZEIGEN
Gratis-Karte im Heft
Welt-Design & Liebesperle
SIM EARTH * GEISHA
Die Nachfolger zu Sim City und Emanuelle
Laser, Macht & Raumrandale
BUCK ROGERS
SSIs neuester Streich


SCHOLZ & FRIENDS
West
Nur in unserem Sonnensystem erhältlich.
Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN).

Auf Achse

Während in anderen Redaktionen die Fernschreiber tickern und Redakteure mit ernster Miene über ihren Textverarbeitungen brüten, gibt es bei *POWER PLAY* immer einen Grund, den Griffel fallen zu lassen und eine Runde zu spielen. So auch diesen Monat, wo es Winnie und Anatol besonders heftig erwischte. Das "Objekt der Begierde" war der Basketball-Automat "Punk Shot". Der Automat wurde fast jeden Tag nach der Mittagspause beharkt; inzwischen putzen "Fast" Winnie und "Furios" Anatol den Computergegner im Nu mit einigen nicht ganz sauberen Tricks weg. Einen ausführlichen Test lest Ihr leider erst in der nächsten Ausgabe.



Das eingespielte Basketball-Team Anatol und Winnie vor dem "Punk Shot"-Automaten

Martin und Heinrich, rasende Redakteure bei *POWER PLAY*, haben nun ganz offiziell die Schallmauer durchbrochen: Auf der Sega-Pressekonferenz (Bericht in der letzten *POWER PLAY*) wurden sie zusammen mit der Software-Elite in das schnellste Personenflugzeug gesteckt — eine Concorde auf dem Flug nach New York. Einen Monat nach dem Flug traf in der Redaktion ein Zertifikat und eine Anstecknadel in Form einer Concorde ein — mit 2200 km/h haben sie wohl alle Rekorde der rasenden Berichterstattung gebrochen.



Schneller, höher, weiter: Zertifikat zum "rasenden Reporter"



Die große, bunte und laute Vorweihnachtsmesse

Nicht ganz so schnell wie der Überschallflug mit der Concorde war die Luftreise zur "European Computer Entertainment Show" in London. Satte eineinhalb Stunden Verspätung beim Hinflug ließen den *POWER-PLAY*-Redakteur Heinrich und Michael ausgiebig Zeit für ein heißes Tennismatch auf dem Game Boy. Ein abendlicher Besuch des neuesten Bruce-Willis-Films "Die Hard 2" entschädigte jedoch die beiden fürs lange Warten in kahlen Flughafenwartesälen. Auf dem Messegelände endlich angekommen, herrschte dort noch ein gepflegtes Chaos: Teppiche wurden in letzter Minute festgenagelt, Maler schwangen noch die Pinsel und Techniker waren mit der Aufstellung der letzten Computer beschäftigt. Trotz hektischer Bauaktivität wurde die Show rechtzeitig eröffnet, und dem neun Seiten starken Messebericht in dieser Ausgabe stand nichts mehr im Wege.



Woman in red: Ann Mcbowan von SSI

Einen guten Start in den Herbst wünscht Euer Power-Play-Team



136 Knapp 10000 PS warten auf den Start: In Super Monaco Grand Prix

120 Der Schrecken aller Golfbälle: Weltmeister Jack Nicklaus

·11·

Aktuell

Story

Rubriken

Unter der Lupe

Computerspiele-tests





40 Führt nichts Gutes im Schilde: Der Oberbösewicht aus Psygnosis' Shadow of the Beast II

Kurztests — Computerspiele

Videospieletests

53 Ganz schön fies: Der erste Finsterling im Rollenspielneuling "Megatraveller"



Kurztests — Videospiele

Power-Tips

·90·

■ Titelthemen

DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Anatol Locker al					
Heinrich Lenhardt hl					
Michael Hengst mh					
Martin Gaksch mg					
Winfried Forster wi					
Volker Weitz vw					

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns ***POWER-WERTUNG*** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen

Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (Beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 39%		AMIGA 39%	
Grafik: 60%	Sound: 38%	Grafik: 65%	Sound: 41%
Schwierigkeit: leicht		Schwierigkeit: leicht	
ATARI ST 39%		**C 64**	
Grafik: 65%	Sound: 41%	nicht geplant	
Schwierigkeit: leicht			

Hier findet Ihr das Wichtigste: die *POWER-WERTUNG* (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Hier steht entweder die Grafik- und Soundwertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-WERTUNG* werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-



Das obige Symbol ist das heiß begehrte *POWER PLAY*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die *POWER PLAY*-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER PLAY*-Prädikat und die *POWER PLAY*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*

Software-Lieblinge

Momentan spielt...

...Martin Gaksch

Rick Dangerous II (Amiga), Bonze Adventure (PC-Engine), Thunder Force III (Mega Drive)

...Michael Hengst

Ishido (Game Boy), Wizardry (NES), Buck Rogers (MS-DOS)

...Heinrich Lenhardt

PGA Tour Golf (MS-DOS), Indianapolis 500 (Amiga), Bomber Man (PC-Engine)

...Anatol Locker

Red Storm Rising (Amiga), Ishido (Game Boy), Wonderland (MS-DOS)

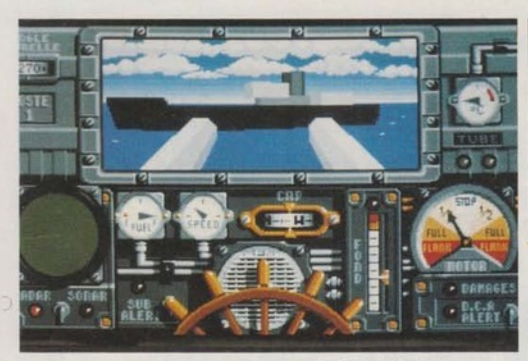
...Volker Weitz

Neuromancer (Amiga), Cadaver (ST), Penguin Wars (Game Boy)

...Winnie Forster

Megatraveller (MS-DOS), E-Swat (Mega Drive), Bomber Man (PC-Engine)

INSERENTENVERZEICHNIS



Hohe See, oh weh: "Advanced Destroyer Simulator" (Amiga)

Zurück in die Steinzeit

Ulkige Charaktere sind wieder groß in Mode: Nach Zippos Boots Barker läßt nun US Gold seinen Steinzeithelden Billy Boulder auf Computer-Spieler los. Eigentlich hält sich Naturbursche Billy am liebsten in urigen Höhlen oder im tiefsten Dschungel auf. Auf seiner Suche nach einem bösen Zauberer macht er in den insgesamt 22 Städten der Steinzeitwelt jedoch auch erstmalig Bekanntschaft mit Geschäften, Spielcasinos und dem Gefängnis. Weit über tausend Beutelschneider, Diebe und Betrüger sind laut Hersteller US Gold hinter dem Helden her. Zum Glück versteht Billy ein wenig von Nahkampf und Zauberei...

Das Action-Adventure **The Legend of Billy Boulder**, ist demnächst erhältlich für Amiga, Atari ST und MS DOS. *wi*

Flossen-BOND

Wenn die wässrigen Tiefen in Gefahr sind, wenn niemand mehr Hoffnung hat und das Ende nahe scheint, dann gibt es nur einen Fisch, der die Ozeane noch retten kann: **James Pond**, der Unterwasseragent.

In Millenniums neuem Action-Adventure müssen wir zusammen mit James Pond, dem Fisch ohne Nerven, zwölf kitzlige Missionen überstehen. Natürlich gibt es auch eine Menge Geheimräume, die James Pond mit seinen diversen Superwaffen betreten kann. Hat er gerade keine Waffe in der Flosse, dann sprudelt er seine Gegner mit einem tüchtigen Schwall Luftblasen von der nächsten Sandbank. Ende Oktober können Amiga- und Atari-ST-Besitzer untertauchen und Killerhaie jagen. *vw*



In der Tiefe blubbert sich James von Sieg zu Sieg



James Ponds feuchtes Hauptquartier mit Schiffswrack

Kanonenschlag

Wo Kanonen donnern, Wasserbomben plätschern und Geschosse pfeifen, da kann ein Zerstörer nicht weit sein: In **Advanced Destroyer Simulator** von Loriciels wird scharf geschossen. Diese Simulation erlaubt dem Spieler die Kontrolle über einen Zerstörer im 2. Weltkrieg, den er heil wieder nach Frankreich bringen soll.

Neben Fliegerangriffen und Kriegsschiffduellen wird es auch eine waschechte U-Boot-Pirsch geben; insgesamt sind 15 Missionen geplant. Der Spieler sieht alles aus der Perspektive des Kapitäns im 3-D-Look. Advanced Destroyer Simulator soll im Dezember für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs erscheinen. *al*

Rotationswirbel

Im Hannoveraner Software-Haus Reline rotieren die Pixel. Durch ein neues Rechenverfahren kann man ein komplettes Spielfeld Bildschirmpunkt für Bildschirmpunkt drehen und zoomen. Das Spiel **Rotator** macht erstmalig von dieser Möglichkeit Gebrauch. Ein oder zwei Spieler fahren mit ihren Wagen durch eine rotierende Landschaft und müssen versuchen, die Bildschirmränder mit verschiedenfarbigen Gummikabeln zu verbinden. Es gewinnt derjenige, der zuerst eine durchgehende Strecke gebaut hat. Um die Aufgabe nicht zu einfach zu gestalten, lauern in den 32 Leveln Wachpanzer, Haftminen und Fließbänder, die unseren Wagen ordentlich beuteln. Hat man Orientierungsprobleme, fährt man auf eine Zoom-Plattform, die einen tüchtig hochschleudert und so den totalen Durchblick verschafft. Die Action- und Strategiemischung erscheint in nächster Zeit für Amiga, Atari ST und MS-DOS-Computer. *vw*



Dann rotiert mal schön: Rotator von Reline

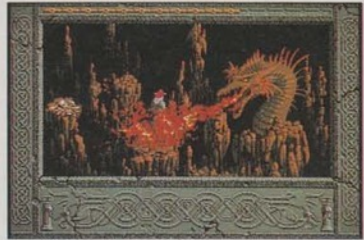
Accolade-Aktiv

Der Videospielekuchen scheint zu verlockend zu sein: Eine weitere Software-Firma betritt die Videospielszene. Ab sofort entwickelt auch Accolade für das Mega-Drive, die Turbo-Grafx, den Game Boy und das NES. Den Anfang macht die Umsetzung von **Ishido: The Way of the Stones** für das Mega-Drive. Danach soll ein noch nicht näher ausgeführtes Golfspiel für die Turbo-Grafx herauskommen — natürlich in Zusammenarbeit mit dem scheinbar schon hauseigenen Golfprofi Jack Nicklaus. Für den Game Boy darf man sich auf eine tragbare Version von **E-Motion** freuen. Wann die Module erscheinen werden, stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest. *al*

Bomb the base

US Golds Capcom-Label hautnahe am Zeitgeschehen: Nachdem diversen Bösewichten im Nahen Osten mit Worten nicht beizukommen ist, müssen wiedereinmal die Waffen sprechen. Als Top-Pilot der UN-Friedenstruppe mischt der Spieler in zehn horizontal scrollenden Leveln feindliche Stellungen auf. Zwischen drei verschiedenen Kampfbombern und Piloten kann gewählt werden, wahlweise können auch zwei Spieler gleichzeitig den Gegner das Fürchten lehren. Die Umsetzung des Action-Automaten **UN Squadron** gibt's demnächst unter anderem für Atari ST, Amiga und C 64. Ein Preis stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest. *wi*





Der Drache zündelt, der Spieler wundert sich... "The Immortal". Demnächst auf Eurem Computer. (Amiga)

Voodoo-Schuhe

Zippo, die Entwickler der unkonventionellen Ballerorgie Cosmic Pirate, kündigten für Ende Oktober ein neues Arcade-Adventure an. **Voodoo Nightmare** entführt den Spieler in die kunterbunte Dschungelwelt des Boots Barker. Boots, eine Mischung aus wandelnder Totenmaske und einem Paar Bergsteigerstiefel, hat eine ganze Reihe von Abenteuern und Untermissionen sowohl über, als auch unter der Erdoberfläche zu bestehen. Das Programm ist in 3-D-Grafik gehalten und natürlich reichlich mit Monstern, Fallen und Schätzen gefüllt. Entspannen kann sich der niedliche Boots in Spielcasinos und Gemischtwarenläden. Die Sound-Altmeister Dave Whittaker und Richard Joseph sorgen für eingängige Musik und knackige Effekte. Lorne Campell und Lyndon Brooke für die niedlichen Sprites und die Hintergründe. Erscheinen wird Voodoo Nightmare bei Palace Software für Atari ST und Amiga. *wi*

Drachenbrut

Activision hat sich die Rechte an Iremss Arcadehit **Dragon Breed** gesichert und wird das horizontale Ballervergnügen im November auf den Markt bringen. König Kayas und sein Lieblingsdrache müssen sich durch sechs Level voller Gefahren kämpfen. Ist der junge König genug geflogen, dann steigt er ab und metzelt zu Fuß seine Feinde nieder. Natürlich wird er dabei von seinem Drachen beschützt. Amiga-, Atari- ST- und C64-Besitzer können im Herbst die Drachen steigen lassen. *vw*



Sieht wirklich niedlich aus: Billy Boots (Amiga)



Rosarote Wochenenden in "Superskweek" (Atari ST)

Die Farbe Rosa

Skweek liebt's bunt: Schon in seinem ersten Abenteuer zeigte das Fellknäul seine Vorliebe für die Farbe Rosa. Auch im Nachfolgespiel **Superskweek** färbt der Spieler in jedem Level Bodenplatten ein. Zusätzlich gilt, es sog. "Skweezettes" zu befreien, die gemeinerweise gefangengehalten werden.

Natürlich treiben sich eine Menge Wichte auf der Spielfläche herum, denen die frische Farbe ein Dorn im Auge ist — ihnen sollte man besser ausweichen. Zumindest zuerst; denn wenn Skweek Münzen aufsammelt, kann er sich nette Extras kaufen, mit denen er sich seines Pelzes erwehren kann. Mehr als 200 Level gilt es einzufärben, das können ab sofort auch zwei Spieler besorgen.

Auf den ersten Blick entpuppt sich Superskweek als nettes, nicht allzu schweres Plattformspiel mit grellbunten Bonbonfarben. Superskweek wird von Loriciels programmiert und erscheint zuerst für den Atari ST. Eine Amiga- und eine MS-DOS-Version wird folgen; kosten wird der Spaß um die 70 Mark. Sicher eine interessante Aufgabe für alle Leute die schon immer einmal ausgiebig in den Farbtopf greifen wollten. *al*

Rasende Reifen

Freunde von schnellen Öfen und glühenden Motoren werden mit Domarks neuer Compilation **Wheels of Fire** voll auf ihre Kosten kommen. Vier der fixesten Rennspiele der letzten Zeit sorgen für Kolbenfresserspannung vor dem Monitor. "Hard Drivin", "Chase HQ", "Turbo Outrun" und "Power Drift" werden zusammen auf "Wheels of Fire" im Oktober erscheinen. *vw*

Zauberzeit

Mordamir ist kein Mittel gegen Magenverstimmungen, sondern der Name eines verschollenen Zauberers. In "The Immortal" macht sich der Spieler auf, um den verschleppten Lehrmeister zu finden. Das entpuppt sich aber als keine leichte Sache, denn er wird in einem tiefen Dungeon gefangengehalten. Natürlich warten wieder jede Menge Monster und Fallen auf den Spieler. Gekämpft wird in Echtzeit; man muß sich ducken und parieren, wenn das Monster sein Keulchen schwingt. Ungewöhnlich ist die Perspektive, auf die man sich einstellen darf: Der Spieler sieht seine Figur von schräg oben — das gab's bisher noch in keinem Rollenspiel.

Programmiert wird der Unsterbliche von Will Harvey, der der Spielwelt die Computerumsetzungen von Zany Golf und Marble Madness bescherte. Das Spiel soll in Kürze für Amiga und Atari ST erscheinen und um die 100 Mark kosten. *al*

Rätselnd durch die Zeit



Steinzeitknobelei (Amiga)

Eine Mischung aus Tangram und Tetris kündigt der französische Produzent Loriciel unter dem Namen **Time Race** an. Ein Rechteck muß mit dreieckigen Formen verschiedener Farben Stück für Stück ausgelegt werden. Bilden vier Dreiecke ein Quadrat, wird dieses aus dem ursprünglichen Rechteck herausgeschnitten. So ist (hoffentlich) irgendwann das ganze Rechteck verschwunden. Dann darf man eine Zeitzone (d.h. ein Hintergrundbild) weiter reisen und die nächste Form auslegen. Natürlich spielen die Farben der Dreiecke eine entscheidende Rolle, natürlich läuft eine Uhr unerbittlich ab. Ein Preis stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest. *wi*



TRANS WORLD
...Das Ziel erreichen...
TRANS WORLD – ein gut durchdachtes Konzept zu einem hervorragenden Spiel ausgearbeitet. In auffälligem Design und excellenter Spielbarkeit präsentiert sich eine Wirtschaftssimulation der gehobenen Klasse.
Screenshots: Amiga
AMIGA
ATARI ST
BOMICO
6092 Kelsterbach
Tel.: 061 07/6 20 67
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.
STARBYTE
BOMICO Servicehotline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 061 07/7 60 67
C 64 DISK
PC 3½ / 5¼
Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234 / 680460, Fax 0234 / 680497



Gremlins in action: Geschwindigkeit ist alles



Gremlins: Pete Cooke, Steve Beverley und Andy Williams

Grüne Monster

Sie lassen auf sich warten, die kleinen Mistkerle. Im Kino konnten wir uns schon vor Wochen an den anarchistischen Späßen der Gremlins verlustieren; Computer-Spieler müssen weiter Däumchen drehen. Pete Cooke, Steve Beverley und Andy Williams von Elite arbeiten immer noch mit Hochdruck an der Endversion von **Gremlins 2**, die jetzt endgültig Anfang Oktober für Amiga, Atari ST und PCs erscheinen soll. Das Action Adventure orientiert sich sehr stark an der Filmgeschichte. Der Spieler landet mitten im allgemeinen Chaos der Clamp Plaza und muß dafür sorgen, daß die Gremlinbrut nicht ganz Manhattan überschwemmt. Natürlich ist auch Gizmo wieder mit von der Partie. Dem kleinen Schmusekerl wird von seinen mutierten Verwandten böse mitgespielt, und ohne Eure Hilfe stehen ihm schlimme Stunden bevor. Und nicht vergessen: kein Wasser und kein Essen nach Mitternacht! *vw*

Zurück zum Modul

Seit dem Ende des Atari-VCS-Videospiels hatte sich Activision aus dem Konsolengeschäft zurückgezogen. Jetzt kündigte der amerikanische Software-Riese seine Rückkehr an. In Zukunft sollen Module für sämtliche Nintendo-Geräte (NES, Game Boy und Super-Famicon) erscheinen. Angekündigt sind unter anderem **Ghostbusters II** für NES und den Game Boy, sowie **Predator** und **Rad Gravity**. Activision, die Entwickler des frühen CD-Spiels Cosmic Osmo, planen darüber hinaus, sich in Zukunft verstärkt auf das neue Medium CD-ROM/CDI zu konzentrieren. Nach einer aktuellen Presseinformation wird aber auch der neu entdeckte MS-DOS-Markt angemessen bedient werden. Hierbei soll Activision in Zukunft vor allem von der Muttergesellschaft Mediagenie mit der entsprechenden Software versorgt werden. *wi*

Bombenbengel

Das anspruchsvolle und leicht konfuse Actionspiel **Atomic Robokid** wird auch für Heimcomputer erscheinen. Der Spieler ballert sich durch diverse, in alle Richtungen scrollende Levels, sammelt Extras auf und darf am Ende jedes Levels ein fettes Obermonster knakken — soweit nichts Neues. Das Arcade-Original stammt von UPL, die Umsetzung wird von Activision programmiert. Atomic Robokid erscheint voraussichtlich im November für Amiga, Atari ST und C 64. Kosten wird der atomare Spaß zwischen 50 und 80 Mark. *al*

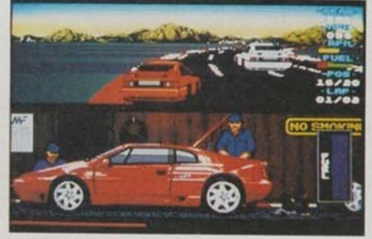
Gremlin gibt Gas

Das englische Software-Haus Gremlin versucht sich derzeit an gleich zwei Renn-Simulationen. Zum ersten wird in Zusammenarbeit mit dem momentan sehr erfolgreichen Motorradrennstall Suzuki eifrig an einem Grand-Prix-Spiel mit ausgefüllter Vektorgrafik gebastelt. Hierbei hat der Spieler als Pilot eines 500 ccm-Boliden ein Jahr lang auf authentischen Strecken um den Gewinn der Weltmeisterschaft zu kämpfen. Laut Gremlin enthält das Programm sämtliche gängigen Streckenmerkmale, so z. B. Hügel, Tunnels, Tribünen und diverse Schikanen. Das Rennen kann sowohl aus der Sicht des Fahrers, als auch von verschiedenen anderen Positionen aus mitverfolgt werden. Außerdem wurde eine Wiederholungsfunktion in das Spiel integriert. Der Spieler kann sich so nicht nur die ausgefeiltesten Überholmanöver und seine schönsten Zieleinläufe, sondern auch die bösesten Massenkarambolagen mehrmals zu Gemüte führen. **Team Suzuki** erscheint Ende des Jahres für Amiga und Atari ST.

In Zusammenarbeit mit dem angeschlagenen Autohersteller Lotus entwickelt Gremlin zudem noch ein Spiel um das neue Lotus-Flaggschiff Esprit Turbo. In dem roten Flitzer geht es über 32 Strecken in ganz Europa. Der Gag dabei: Durch Split-Bildschirm à la Pitstop II können es zwei Spieler gleichzeitig mit den 20 Computer-Fahrern aufnehmen. Da der Esprit ein alles andere als wirtschaftliches Automobil ist, sollte die Tankanzeige immer gut im Auge behalten werden.

Lotus Esprit Turbo Challenge wird demnächst für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS erhältlich sein. *wi*





Am Start: Team Suzuki (links) und Lotus Esprit Turbo Challenge (rechts, beide Amiga)

Sie entscheiden!

STAR CONTROL

ACCOLADE

AMIGA 90
Köln
09.–11. November 1990
Halle 12, Stand 422

Für eine von zwei Galaxismächten sollen Sie sich einsetzen: Die Hierarchy-Angehörigen sind ständig auf der Suche nach Völkern, die sie versklaven können. Die Bewohner noch freier Planeten haben sich in der Allianz zusammengeschlossen. Wählen Sie jetzt, auf wessen Seite Sie stehen!

Für C-64, Amstrad CPC, Amiga und MS-DOS.

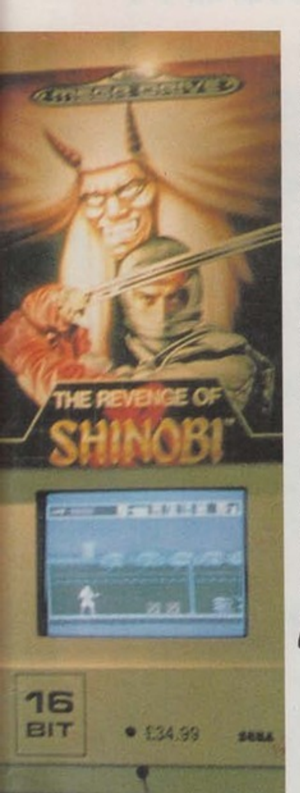




ACCOLADE

United Software
Das relevante Programm


SUPER HANG-ON
16 BIT
SEGA
£29.99





Die "Computer Entertainment Show" rief und die wichtigen Spielehersteller kamen: Alle Jahre wieder werden die Software-Neuheiten präsentiert, die im Weihnachtsgeschäft für klingende Kassen sorgen.

WEIHNACHTS WOGE

Die PC-Show ist tot — es lebe die Computer Entertainment Show! Das herbstliche Stelldichein der wichtigsten Spielefirmen in London fand dieses Jahr erstmals unter neuem Namen statt. Im Gegensatz zur PC-Show waren "ernsthafte" Anwendungen verpönt. Die Computer Entertainment Show ist ausschließlich Computer- und Videospielen gewidmet. Und der Besuch hat sich gelohnt: Neben zahlreichen vielversprechenden neuen Computerspielen gab es zwei neue Videospielkonsolen sowie die neu gegründete Software-Firma der Bitmap Brothers zu bestaunen.

Unseren neunseitigen Bericht von dieser Messe haben wir in bewährter Manier alphabetisch nach Firmen sortiert. Am Ende des Reports findet Ihr außerdem eine nach Spielenamen sortierte Tabelle mit Angabe aller Computertypen, für die die Programme erscheinen sollen.

Accolade

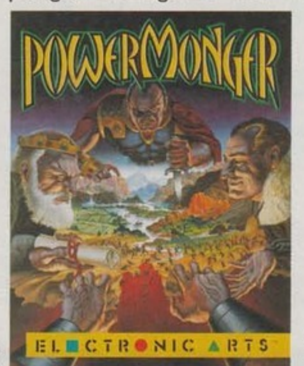
Die Amerikaner haben ein Herz für Software-Raser: Die neueste Folge der Bleifußtrilogie "Test Drive" erscheint in Kürze. Die Demoversion von **Test Drive III — The Passion** überzeugte durch edle VGA-Grafik, fesche Autos und einige extrahaarige Strecken.

Das Horrorrollenspiel **Elvira — Mistress of Dark** wird nicht mehr von der mittlerweile eingegangenen Firma Tynesoft vertrieben. Accolade hat die Rechte an diesem Spiel aus der Konkursmasse gefischt. Freunde von Grusel-Elvira müssen sich noch bis Weihnachten gedulden, dann soll der lange erwartete Titel endlich erscheinen. Interessant für Strategiefreunde: Die witzigen Raumschiffduelle bei **Star Control** und die Computerversion des Taktikbrettspieles **Stratego**. Adventure-Liebhabern kommt sicherlich **Altered Destiny** gerade recht. Damit setzt Accolade seine Abenteuerreihe im Sierra-Stil fort, die mit dem Leisure-Suit-Larry-Verschnitt **Les Manley: Search for the King** begonnen hat.

Fortsetzung auf Seite 18 ▶

DU HAST DIE GÖTTER BESIEGT? DIESE REIZENDEN TYPEN HOLEN DICH AUF DEN BODEN DER TATSACHEN ZURÜCK!

In Populous hast Du die Götter auf's Korn genommen. Jetzt geht es um Menschen: drei skrupellose Stammeshäuptlinge, die das gleiche Ziel haben.



Amiga und Atari ST. lieferbar Okt. '90. IBM/PC ab 1991.

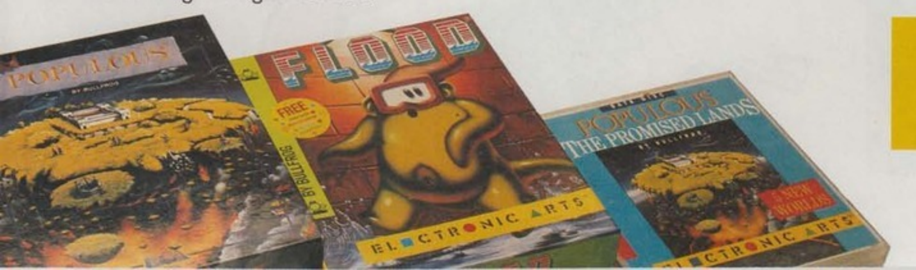


Sei hinterhältig wie sie oder schlauer: spiele den netten Jungen von nebenan und bring' die einheimischen Dorfbewohner auf Deine Seite.

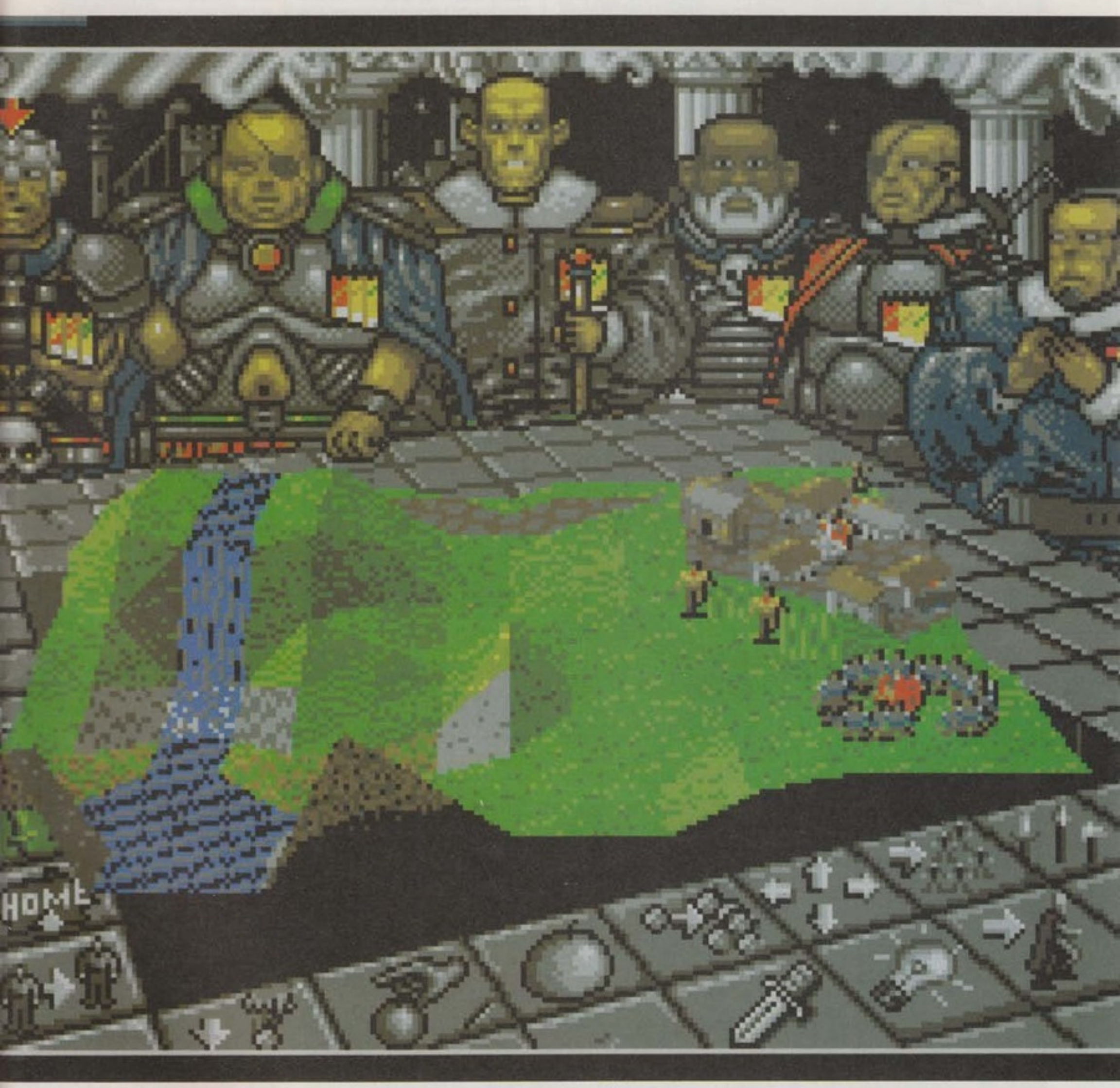
Damit verschaffst Du Dir nicht nur Anhänger, sondern auch volle Speisekammern - eine unentbehrliche Einrichtung für die Erhaltung der Loyalität Deiner Armee.

Durch die tolle Grafik, die Du mittlerweile von Bullfrog erwartest, ist Powermonger eine lebendige Welt der Berge, Wälder und Flüsse mit Sonne, Schnee und Regen, wo Einfallsreichtum und strategisches Geschick über rohe Gewalt triumphieren können.

Powermonger wird Dich hart auf die Probe stellen, aber wenn Du danach noch Kraft für weitere Abenteuer hast, kannst Du auch diese anderen spannenden Spiele von Bullfrog in Angriff nehmen.



EL



"Besser als Populous", Peter Molyneux von Bullfrog, Herausgeber von Populous.

CTRONIC ARTS™

Electronic Arts, Rushware, Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarst 2. Tel: 02101/607-0. Fax: 02101/607-111.

Activision

Viel Wirbel um Activision: Der Spieleveteran will sein europäisches Büro in Kürze dicht machen und sich von den USA aus auf die Entwicklung von Videospielen sowie MS-DOS-Titeln beschränken. Bevor es zu dieser Schrumpfung kommt, wird noch mal eine Ladung von Spielen erscheinen, von denen es auch Versionen für Amiga, ST und C 64 gibt.

In der Abteilung "Spielautomaten-Umsetzungen" stehen folgende Titel an: **Dragon Breed** (Sechs-Level-Ballerei aus der Schmiede der "R-Type"-Erfinder Irem) und **Atomic Robokid** (Test der PC-Engine-Version in *POWER PLAY* 4/90). Erst 1991 ist mit **Beastbusters** zu rechnen. Kurze Inhaltsangabe aus der Pressemitteilung: "Hunderte blutrünstiger Zombies und böse Kreaturen wollen Dich zerstören..." — alles klar. R-Type-Fans dürfen sich außerdem auf die Fortsetzung dieses Actionklassikers freuen. In **R-Type II** geht's mit Satellit und ein paar neuen Waffen dem Bydo-Imperium wieder an den Kragen. Strategie im Weltraum erfordert hingegen **Deuteros**, der Nachfolger zu "Millennium 2.2". Mit **Spindizzy II** gibt der Geschicklichkeitsklassiker von Paul Shirley endlich sein Debüt auf Amiga und ST.

Denkspielfreunde, die Zugriff auf einen PC haben, dürfen sich auf ein paar schlaflose Nächte einrichten: Der Nachfolger zum legendären "Shanghai" ist bald da. **Shanghai II: Dragon's Eye** bietet zwei völlig unterschiedliche Spielvarianten und jede Menge netter Spezialeffekte wie animierte Spielsteine. Gleich noch ein Nachfolger: Bei **Battletech II: The Crescent Hawk's Revenge** treten erneut schwergewichtige Kampfroboter zu Duellen an.

Audiogenic

Dezent und bescheiden gab sich bislang Audiogenic: Wenig Veröffentlichungen, keine großen Lizenzen — doch jetzt sorgt das beschauliche Softwarehaus mit seinem neuen Denkspiel **Loopz** für internationale Aufregung. Die Bildschirm-Tüftelei, die sich am ehesten als Mischung aus "Tetris" und "Pipemania" beschreiben läßt, wird von Capcom als Spielautomat veröffentlicht werden. Außerdem plant Mindscape, diverse Videospielversionen von Loopz herauszubringen. Das Programm macht reichlich Spaß; wir testen es in der nächsten Ausgabe. Außerdem neu von Audiogenic: Das Emlyn-Hughes-kompatible Fußballstrategiespiel **Super League Manager**, Kammerjägerkampf **Exterminator** sowie Frage-und-Antwort-Drama **Emlyn Hughes Arcade Quiz**.



Ob Regen oder Dunkelheit, "Test Drive III" ist bald soweit. Der dritte Teil der Rennserie wird VGA-Karten voll ausnutzen (MS-DOS/VGA).



Beeindruckender Kampf der Schuppenmonster: Activisions "Dragon Breed" basiert auf dem gleichnamigen furies-feurigem Spielautomaten (Amiga)

Demonware

Das deutsche Software-Haus Demonware, bekannt durch das Spiel "Final Countdown", arbeitet zur Zeit fleißig an dem Geschicklichkeitstest **Oops-Up**, dem Puzzlevergnügen **The Power**, dem Ballerspiel **White Shark** und dem 3D-Programm **Gateway 2**. Alle Titel sollen noch bis Ende November erscheinen.

Disney Software

Donald Duck bald digital: Das Walt-Disney-Medienimperium hat sein eigenes Software-Label gegründet. Unter dem Namen "Disney Software" wird in erster Linie eine ganze Reihe von Lernprogrammen erscheinen. Bekannte Comicfiguren wie Micky Maus und Goofy sollen Kindern im Alter von zwei bis fünf Jahren das Lernen am Computer versüßen. Neben der Lern-Software bietet Disney Software auch zwei Spiele zu aktuellen Filmen an. In **Dick Tracy** müßt Ihr den Gaunerschreck im gelben Trenchcoat durch fünf Levels steuern. Die Obergegner am Ende jeder Spielstufe entsprechen den schillerndsten Bösewichtern aus dem Film. Dazu gesellt sich das Spiel zur TV-Trickserie **Duck Tales**.

Domark/Tengen

Es gab kaum ein größeres Software-Haus, das auf der Show nicht mit einem neuen Videospiel-Deal aufwarten konnte. Auch Domark gehört jetzt zur Gilde der Computerspiel-Spezialisten, die zukünftig den Konsolenmarkt mit Neuerscheinungen bedenken werden. Die Tinte auf dem Vertrag mit Sega ist kaum getrocknet, welche Titel für Master System und Mega Drive erscheinen werden, steht noch nicht fest. Sowohl die Domark-Titel als auch die Automatenumsetzungen des Tengen-Labels stehen zur Wahl. Auch an drei Titeln für CDTV (Commodores Amiga mit CD-ROM) wird gearbeitet: Quizspiel "Trivial Pursuit", Automaten-Evergreen "Pac-Mania" und Software-Krimi "Herewith the Clues".

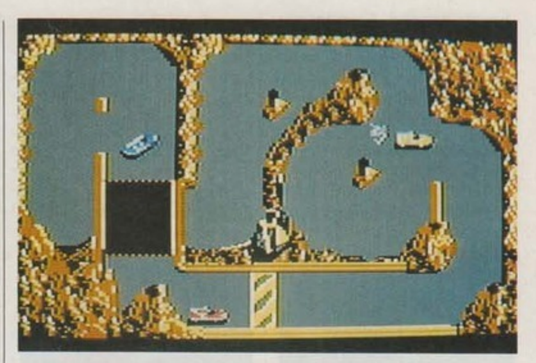
Die etablierten Computer werden aber nicht vernachlässigt. So erscheint Anfang 1991 das neueste Spiel von "Imperi-

um"-Programmierer Matthew Stibbe. **Nam 1965 – 1975** ist eine historisch akkurate Simulation des amerikanischen Engagements in Vietnam. Kriegsverherrlichung und Metzel-Action sind hier nicht zu befürchten; der Autor legt vielmehr Wert auf die realistische Verknüpfung von militärischen und politischen Entscheidungen.

Beim 3D-Luftkampf **MiG-29 Fulcrum** wird der gleichnamige sowjetische Kampfflieger simuliert. An der Entwicklung des Programms ist ein Team beteiligt, das bereits professionelle Flugsimulatoren für British Aerospace geschrieben hat. Außerdem wird die sowjetische Nachrichtenagentur Tass beratend mitwirken. Fans der Action-Adventures des Freescape-Systems ("Driller", "Castle Master") werden nächstes Jahr ihre eigenen 3D-Abenteuer zusammenbasteln können. Mit dem **3D Construction Kit** ist das Erfinden eigener Puzzles und Szenarios auch für den hartnäckigen Programmiermuffel machbar.

Beim Tengen-Label kommen traditionell eher die Actionfans auf ihre Kosten. Eine Reihe taufrischer Atari-Spielautomaten wird für Computer umgesetzt. Mit besonders viel Spannung darf man **S.T.U.N. Runner** erwarten — wer einmal den furiosen Automaten gesehen hat, weiß, warum. Bei diesem futuristischen Rennspiel flitzt Ihr mit über 1000 Sachen durch Tunnel, schlittert Steilkurven entlang und pustet lästige Sonntagsfahrer mit einer Lasersalve von der Überholspur. Auch **Badlands** ist ein Rennspiel, doch statt in 3D wird die Piste hier von oben gezeigt. Dieser "Super Sprint"-Nachfolger verlegt das Im-Kreis-fahren-Spielprinzip in die Zukunft. Mit Raketen könnt Ihr Eure Rivalen nachhaltig von der Fahrbahn pusten. Und wer immer noch nach mehr Rennspielen lechzt, darf sein Glück bei **Hard Drivin' II** versuchen. Beim Nachfolger des 3D-Stuntrennens werden Euch unter anderem ein Zwei-Spieler-Modus, schnellere Grafik, vier neue Strecken und ein Editor zum Anfertigen eigener Pisten geboten.

Ein erster Blick auf einige Tengenspiele für 1991 wurde



"Super Sprint" in der Zukunft: "Badlands" ist da (C 64)



Audiogenics "Exterminator" (C 64)



"Loopz" für treue Tüftler (ST)

bereits gewährt. Erwartet werden unter anderem **Skull and Crossbones** (Piratenschwertkampf für zwei Spieler), **Hydra** (3D-Schnellbootgeballer mit neun Missionen. Erinnert ein wenig an "Roadblasters), **Thunder Jaws** (Unterwasser-Action im Stil von "Rolling Thunder") sowie **R.B.I. 2** (Baseball-Simulation).

Electronic Arts

Die ganz großen Sensationen blieben am Electronic-Arts-Stand aus. Im wesentlichen wurden Spiele vorgestellt, über die wir Euch schon in Previews informierten: Populous-Nachfolger **Powermonger**, Flugsimulation **Stormvoik** und Action-Adventure **The Immortal**. Reges Treiben herrscht bei den Videospiel-Aktivitäten von Electronic Arts. Zu den bereits erschienenen Umsetzungen von "Populous" und "Budokan" gesellen sich in Kürze drei weitere Mega-Drive-Module: eine erweiterte Version des skurrilen **Zany Golf** und eine Football-Simulation mit neuartiger 3D-Perspektive. Außerdem wird Electronic Arts sich um Mega-Drive-Umsetzungen von Computerspielen der Hersteller Ocean, Ubisoft, Three Sixty, New World Computing, Innerprise, Discovery und Cinemaware kümmern. Die ersten beiden Titel dieser Software-Partnerschaft sind schon fast fertig: In


Ein Blick auf die ST-Version des Mega-Drive-Soccer.


Zweiradrummel mit "Team Suzuki" (Amiga)


Strategiespielprogrammierer Matthew Stibbe führte am Domark-Stand seinen neuesten Titel "Nam 1965 - 1975" vor



Am Gremlin-Stand lief laut "Lotus Esprit Turbo Challenge"



Rennspiele und kein Ende: Vierradvolldampf bei "Celica GT4 Rally"







Tengen setzt die neuesten Atari-Spielautomaten für Computer um. Von links nach rechts sehr Ihr Automatenbilder von "S.T.U.N. Runner", "Skull and Crossbones" und "Thunder Jaws".

Kürze erscheinen die Mega Drive-Versionen von **Battle Squadron** (grafisch leicht verbesserter Ballerklassiker) und **Sword of Sodan** (etwas wirres Hack- und Metzelspiel).

Auf dem Computerspiel-Sektor wurde ein neues Billigspiel-Label angekündigt: Unter der Flagge von "Star Performers" werden ältere Titel für wenig Geld wieder aufgelegt: für etwa 25 Mark (C 64-Diskette) bzw. 30 Mark (PC/Amiga/ST) kann man jetzt Klassiker wie "Interceptor", "Bard's Tale II", "Skate or die" oder "Caveman Ugh'lympics" kaufen. Bis Jahresende soll ein Dutzend verschiedener Sparpreisspiele erscheinen.

Electronic Zoo

Viele 3D-Objekte in toller Geschwindigkeit faszinierten bei **Xiphons**, einem Action-Strategiespiel, das dem Klassiker "Elite" grafisch und spielerisch nicht ganz unähnlich ist. Als grafisch geschniegeltes Weltraum-Adventure entpuppte sich **ECO Phantoms**, während **Magic Garden** ein niedliches Actionspiel für Gartenfreunde ist. Eine ungewöhnliche Bereicherung der Sportszene gelingt Electronic Zoo mit **Subbuteo**: Bei dieser Umsetzung des gleichnamigen Tischfußballklassikers kommt es weniger auf Geschicklichkeit, sondern vor allem auf taktisch kluges Verschieben der Spielfiguren an. Mehr dazu im Test in der nächsten Ausgabe.



Bei "Street Hockey" ist so ziemlich alles erlaubt (Amiga)

Elite Systems

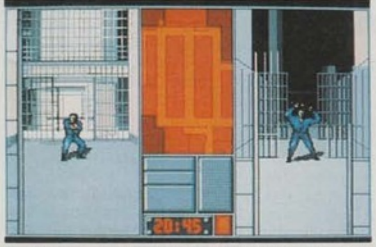
Neben dem Actionspiel zum Film **Gremlins 2** veröffentlicht Elite die Computerumsetzungen von zwei Sega-Videospielmodulen. **World Championship Soccer** bietet einen Fußball-WM-Nachschlag, bei der das Spielfeld von oben gezeigt wird; **Tournament Golf** ist eine Simulation der schönen Sportart Golf (das dürfte angesichts des Titels niemanden sonderlich überrascht haben).

Gonzo Games

Jung und frisch ist das englische Newcomer-Software-Haus Gonzo Games. Sein Debüttitel "Wipe out" erntete zwar vorwiegend vernichtende Kritiken, doch mit dem neuen Spiel **Street Hockey** will man's besser machen. Bei diesem actionbetonten Sportspiel der Zukunft tretet Ihr mit Eurer Straßenhockey-Gang in sechs verrufenen Stadtvierteln an, um die örtlichen Brutalinskis regelgerecht zu vermöbeln. Als nächsten Titel haben die Gonzos mit **Brides of Dracula** ein knoblauchlastiges Vampir-Juxspiel in Vorbereitung.

Gremlin

Ohrenbetäubend war der Lärm am Messestand von Gremlin. Ein turmhoher Aufbau mit einem riesigen Monitor und großen Lautsprechern war ständig dicht umlagert. Auf dem Bildschirm lief ein rassiges Autorennspiel und ein mikrofonbewaffneter Moderator kommentierte lautstark die Leistungen der Testfahrer. In dem Automatengehäuse war aber nicht die neueste Arcade-Platine installiert — ein Amiga 500 versorgte die Bildschirmrennfahrer mit dem Rennspiel **Lotus Esprit Turbo Challenge**, das in Kürze erscheint. Hier dürfen zwei Spieler gleichzeitig auf Punktehatz gehen. Ebenfalls ganz auf Tempo ausgerichtet ist das Motorradrennen **Team Suzuki**. Besondere





Infogrames-Spiele, mal hart, mal niedlich, aber immer bunt: links der "Hostages"-Nachfolger "Alcatraz", rechts das putzige "Mystical" (ST)

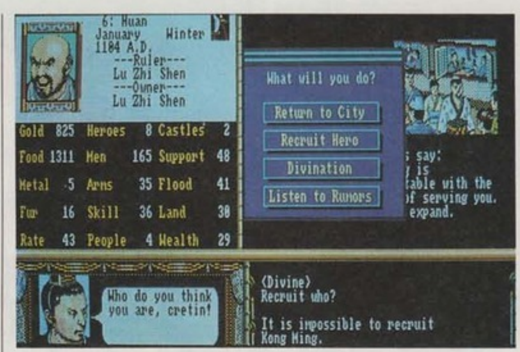
Kennzeichen: schnelle 3D-Grafik, unterschiedliche Blickpositionen und Wiederholung der schönsten Fahrsequenzen. Ebenfalls mit schneller 3D-Grafik wartet **Celica GT4 Rally** auf. Hier steuert Ihr einen schnittigen Toyota bei wechselnden Wetterverhältnissen über holprige Rallyepisten.

Imageworks

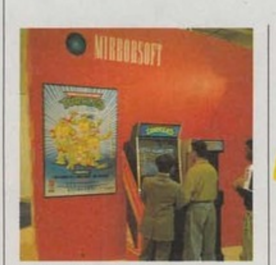
Die Schildkröten sind los! In England grassiert das aus den USA importierte "Teenage Mutant Hero Turtles"-Fieber so heftig, daß sich so mancher genervte Zeitgenosse die Comicviecher in den nächsten Suppentopf wünscht. Die überdimensionalen Kampfschildkröten sind Helden einer TV-Zeichentrickserie; Ende des Jahres kommt der erste Turtles-Spielfilm auch bei uns in die Kinos. Imageworks sicherte sich die Rechte an den Computerspielversionen, die auf den bereits von Konami veröffentlichten Turtle-Spielen basieren. Für Europa soll die Krötensaga zum Teil neu programmiert werden.

Neben dem Turtlespiel gab's aktuelle Versionen von Spielen zu sehen, über die wir Euch bereits informiert haben: **Speedball 2**, **Champion of the Raj**, **Duster**, **Blade Warrior** und die Plattformhüpferei **Flip-It and Magnose**, die früher den Titel "Up and Away" trug. An der Umsetzungsfront stehen die U-Boot-Simulation **Wolfpack** für den Amiga sowie das Adventure **Omnicron Conspiracy** für Amiga und ST an.

Taufrisch sind zwei Spiele zu Kinofilmen: **Predator 2** und **Back to the Future III**. Die 3D-Ballerei um fiese Aliens in Predator 2 und die Wildwest-Geschichte mit Marty McFly im dritten Teil der "Zurück in die Zukunft"-Serie werden erst 1991 erscheinen.



Strategie im Schatten der Eßstäbchen: "Bandit Kings of Ancient China" (MS-DOS/EGA)



England liegt im "Turtles"-Fieber. Imageworks befriedigt die Krötomania mit dem Spiel zur Zeichentrickserie.

Infogrames

Heckenschützen dürfen bald wieder den Zeigefinger krümmen: Infogrames stellte den Nachfolger zum Action-Erfolgstitel "Hostages" vor. **Alcatraz** schlägt in die gleiche Kerbe wie der Vorläufer, soll aber spielerisch und technisch mehr zu bieten haben. Außerdem zu sehen: die Denkspiele **The Light Cooridor** und **Alpha Waves**, das Adventure **Murders in Space**, die Actiontitel **Metal Master** und **Mystical** sowie die Strategiespiele **Genghis Khan** und **Bandit Kings of Ancient China**.

Innerprise

Ballerspiele auf PCs sind oft eine traurige Angelegenheit. Innerprise will diesem Zustand gezielt Abhilfe verschaffen: Mit **Final Orbit** erscheint ein Actionspiel speziell für MS-DOS-Computer. Der Klassiker "Battle Squadron" erscheint für den ST. **Globulus** ist ein ausgesprochen buntes Denkspiel. Für Actionfreunde sind zwei prominente Fortsetzungsspiele gedacht: **Aviators — Battle Squadron II** soll für den Amiga ebenso im November erscheinen wie **Sword of Sodan II**.

Linel

Das Schweizer Software-Haus Linel zeigte die neueste Version des Actionspiels **Necronom**. Ballerfans dürfen sich auf 32 handfeste Levels gefaßt machen. Ebenfalls vorgestellt: das Taktikspiel **Lords of the Sea 1000 B.C**, die PC-Version von **Kaiser** und (wie alle Jahre wieder) das immer noch unvollendete Fantasy-Epos **Dragon Slayer**. Hauptaugenmerk wurde aber auf die Spiele zum neuen Kinoknüller **Neverending Story II** gelegt. Zwei Programme zum Film, ein Actionspiel und ein Adventure, werden voraussichtlich noch dieses Jahr herauskommen.

Microprose/ Rainbird

Stark umlagert war der **F-15 Strike Eagle**-Spielautomat, den ein Microprose-Mitarbeiter immer fleißig mit Kleingeld füttern mußte, damit flugsüchtige Standbesucher ein paar Runden drehen konnten. So schnelle 3D-Grafik sieht man nicht alle Tage. Spielerisch ist der Automat dafür schlichter und ballerlastiger als die Computerversion dieser Kampfjet-Simulation.

Bis Mitte nächsten Jahres will Microprose eine Reihe von PC-Erfolgstiteln für Amiga und ST umsetzen: **M1-Tank Platoon**, **F-15 Strike Eagle II** und das Prachtstück **Railroad Tycoon**. An neuen Spielen wurden im wesentlichen die MS-DOS-Titel gezeigt, über die wir Euch schon im Bericht von der letzten Chicago-CES berichteten: Doppeldeckersimulation **Knights of the Sky**, Weltraumspektakel **Lightspeed**, Spionagesimulation **Covert Action** und Strategiespiel **Command H.Q.**

Auf dem Rainbird-Label wird die Umsetzung des Postspiels **Starlord** erscheinen, die der "Midwinter"-erprobte Mike Singleton programmiert. Speziell für PCs erscheint eine neue Version des Klassikers "Elite", die **Elite Gold** heißen wird. Wesentlicher Unterschied zum Original: Ausnutzung von EGA- und VGA-Grafikkarten sowie der AdLib- und Roland-Soundkarten. Spielerisch bleibt alles wie gehabt.

Millenium

Das durch "Resolution 101" bekannte Software-Haus dreht zum Weihnachtsgeschäft ordentlich auf. Ein gutes halbes Dutzend Neuheiten war bei

Millenium zu begutachten. Eine feuchte 007-Parodie ist das Action-Tüftelspiel **James Pond — Underwater Agent**. Ihr steuert den Fischagenten James Pond durch zwölf puzzlehaltige, grafisch ansprechende Unterwasserlevels. Gruselig wird's mit den **Horror Zombies from the Crypt**, einem Action-Adventure randvoll mit Untoten. Als Nachfolger der in Ehren ergrauten Actionspiele "Druid" und "Enlightment" erscheint **Warlock — the Avenger**. Für 1991 angekündigt sind das Rennspiel **Moonshine Racer**, das actionhaltige **Tentacle** (hat rein gar nichts mit dem Tentakel aus dem Starkiller-Comic zu tun), die 3D-Sportart **Stormball**, das Strategiespiel **Strike Command** und **Outlands**, ein Gemisch aus Strategie und Textadventure, das grafisch etwas an Populous erinnert.

Mindscape/Origin

Hui und Pfui am Mindscape-Stand: Mächtig beeindruckend war das PC-Demo von Origins



Lange erwartet, bald endlich da: Weltraum-Ballerknaller "Necronom" (Amiga)

Raumschiff-Simulation **Wing Commander**: VGA-Grafik vom Feinsten. Weniger toll scheint das Spiel zum Film **Days of Thunder** zu werden, der gerade bei uns angelaufen ist. Die lahme 3D-Grafik läßt befürchten, daß aus diesem Rennspiel eine Art "Indianapolis 500 für Arme" wird. Um so besser sah das Science-fiction-Rollenspiel **Capitive** von Tony Crowther aus. Grafische Finessen im **Dungeon Master**-Stil sowie eine Fülle spielerischer Details machen Appetit auf mehr.

Ocean

In England räumte Ocean im letzten Jahr ab wie sonst keine Software-Firma. Das Spiel zum Film "Robocop" brach so ziemlich alle Rekorde und stand satte 32 Wochen an der Spitze der britischen Verkaufshitparade. Ganz oben auf der Liste der potentiellen Hits für 1990 steht deshalb **Robocop 2**. Im Spiel zum zweiten Robocop-Film wird voll auf Action gesetzt, die mit ein paar Puzzle-Einlagen gewürzt wird. Nicht minder wuchtig dürfte es in **Total Recall**, dem Spiel zum Schwarzenegger-Film "Die totale Erinnerung" zugehen. Aus dem Horrorgenre stammt der Film **Nightbreed**, der auf dem Gruselschmöker "Cabal" basiert. Das Schauerstück wird gleich zwei Spiele abwerfen: ein Actionspiel und ein Adventure (letzteres nennt sich selbstbewußt "Interactive Movie"). **Navy Seals** ist die Software-Adaption des gleichnamigen neuen Films und wird sich im wesentlichen auf Action konzentrieren.

Bei den Spielautomatenumsetzungen hat Ocean die schlauen Taito-Tüftelspiele **Puzznic** und **Plotting** in petto, von denen wir bereits die Videospiel-Versionen testeten. Relativ unbekannt ist hingegen **Toki**, in dessen Mittelpunkt ein Krieger steht, der in einen wenig ansehnlichen Neandertaler verwandelt wurde. **Pang** ist ein nettes Spielchen, bei dem Ihr große Ballons in kleine Ballönchen zerballern müßt. Es erinnert entfernt an "Asteroids" und ist gar nicht leicht. Blutiger Ernst regiert bei **Narc**: Beim Kampf gegen Drogenbarone schießt Ihr Euch durch elf Stufen. Trifft man ein Rudel böser Boden mit einer Rakete, fliegen schon mal ein paar Arme und Beine über den Bildschirm — äußerst geschmackvoll. Schließlich steht noch der Nachfolger zum letztjährigen Automatenerfolg "Chase HQ" an. Er heißt **Chase HQ 2 — Special Criminal Investigation** und bietet die übliche 3D-Autoraserei mit mehr Geballer sowie schnellerer Grafik.

Bei so viel Automaten- und Filmlizenzen wurden die "Originalspiele" nicht vergessen.

In London gesichtet: die Messeattraktionen der

Titel	Hersteller	Geplant für:	Titel	Hersteller	Geplant für:
Alcatraz	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS	Genghis Khan	Infogrames	Amiga, MS-DOS
Alpha Waves	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS	Globulus	Innerprise	Amiga
Altered Destiny	Accolade	MS-DOS	Godfather	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64
Asylum	Storm	Amiga, ST, C 64	Gods	Renegade	Amiga, ST
Atomic Robokid	Activision	Amiga, ST, C 64	Golden Axe	Virgin	Amiga, ST, C 64
Aviators	Innerprise	Amiga	Gremlins 2	Elite Systems	Amiga, ST, MS-DOS
Awesome	Psygnosis	Amiga	Hard Drivin' II	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS
Back to the Future III	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Horror Zombies from...	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
Back to the Gold Age	UBI Soft	ST	Hydra	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Badlands	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	James Pond	Millenium	Amiga, ST
Bandit Kings of China	Infogrames	Amiga, MS-DOS	Judge Dredd	Virgin	Amiga, ST, C 64
Barbarian II	Psygnosis	Amiga, ST	Jupiter's Masterdrive	UBI Soft	Amiga, ST
Battle Command	Ocean	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Knights of the Sky	Microprose	MS-DOS
Battletech II: Revenge	Activision	MS-DOS	Lightspeed	Microprose	MS-DOS
Battle Isle	UBI Soft	Amiga, ST, MS-DOS	Line of Fire	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64
Battlestorm	Titus	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Loopz	Audiogenic	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Beastbusters	Activision	Amiga, ST, C 64	Lords of Chaos	Blade Software	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Big Run	Storm	Amiga, ST, C 64	Lords of Sea 1000 B.C.	Linel	Amiga, ST, MS-DOS
Billy the Kid	Ocean	Amiga, ST, MS-DOS	Lotus Esprit Turbo Ch.	Gremlin	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Blade Warrior	Imageworks	Amiga, ST	Magic Pockets	Renegade	Amiga, ST
Bomber Bob	Soft. Business	Amiga	Magic Garden	Electronic Zoo	Amiga, ST
Brides of Dracula	Gonzo Games	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Magic Land	UBI Soft	Amiga, MS-DOS
Brute Force	Storm	Amiga, ST, C 64	Manix	Millenium	Amiga, ST
Capitive	Mindscape	Amiga, ST, MS-DOS	Merc	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64
Car-Vup	Core Design	Amiga, ST, MS-DOS	Metal Master	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS
Carthage	Psygnosis	Amiga	MiG-29 Fulcrum	Domark	Amiga, ST, MS-DOS
Celica GT4 Rally	Gremlin	Amiga, ST	Millenium Warriors	Soft. Business	C 64
Champion of the Raj	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS	Monty Python	Virgin	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Chase HQ 2	Ocean	Amiga, ST, C 64	Moonshine Racer	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
Command H.Q.	Microprose	MS-DOS	Murders in Space	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS
Corporation	Core Design	Amiga, ST, MS-DOS	Mystical	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS
Covert Action	Microprose	MS-DOS	Nam 1965 — 1975	Domark	Amiga, ST, MS-DOS
Crime does pay	Titus	Amiga, ST, MS-DOS	Narc	Ocean	Amiga, ST, C 64
Days of Thunder	Mindscape	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Navy Seals	Ocean	Amiga, ST, C 64
Deuteros	Activision	Amiga, ST	Necronom	Linel	Amiga, C 64
Dick Tracy	Disney Software	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Neverend. Story II-Adv.	Linel	Amiga, ST, MS-DOS
Double Dragon III	Storm	Amiga, ST, C 64	Neverend. Story II-Act.	Linel	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Dragon Breed	Activision	Amiga, ST, C 64	New York Warriors	Virgin	Amiga
Dragon Slayer	Linel	Amiga, ST, C 64	Nightbreed (Action)	Ocean	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Dragon's Kingdom	Genias	Amiga, C 64	Nightbreed (Adventure)	Ocean	Amiga, ST
Duck Tales	Disney Software	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Obitus	Psygnosis	Amiga
Duster	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS	Oops-Up	Demon Ware	Amiga
E-Swat	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64	Outlands	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
ECO Phantoms	Electronic Zoo	Amiga, ST, MS-DOS	Over the Net	Genias	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Elite Gold	Rainbird	MS-DOS	Pang	Ocean	Amiga, ST, C 64
Elvira, Mistr. of Dark	Accolade	Amiga, ST, MS-DOS	Paul Gascoigne's Soccer	Empire	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Emlyn Hughes Arc. Quiz	Audiogenic	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Pick'n Pile	UBI Soft	Amiga, ST
Epic	Ocean	Amiga, ST, MS-DOS	Plotting	Ocean	Amiga, ST, C 64
Exterminator	Audiogenic	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Powermonger	Electr. Arts	Amiga, ST, MS-DOS
Final Orbit	Innerprise	MS-DOS	Predator 2	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Fire and Forget 2	Titus	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Pro Tennis Tour II	UBI Soft	Amiga, ST, MS-DOS
Flip-It and Magnose	Imageworks	Amiga, ST	Puzznic	Ocean	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Fool's Errand	Soft. Business	Amiga, ST	R-Type II	Activision	Amiga, ST, C 64
Gateway 2	Demon Ware	Amiga	R.B.I. 2	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64

Mit viel Spannung erwartet wird Realtime Softwares **Battle Command**, der Nachfolger zum 3D-Klassiker "Carrier Command". Das neue Spiel der Macher von "F-29 Realiator" heißt **Epic**. In einem Raumschiff müßt Ihr einen bewachten Sektor der Galaxis durchqueren — grafisch aufwendige Weltraumaction in 3D ist zu erwarten. 1991 soll vom selben Team übrigens **Retaliator II** erscheinen. Wem's eher nach dem Wilden Westen gelüstet, der darf bei **Billy the Kid** den Colt schwingen. In acht verschiedenen Sequenzen habt Ihr die Wahl, ob Ihr den Outlaw Billy the Kid oder Sheriff Pat Garret steuern wollt.

PSS

Von PSS kommt noch dieses **Reach for the Skies** (früherer Titel: "Battle for Britain 1940"). Neu ist auch das Spiel zum Roman **Red Phoenix**. Programmiert wird die Simulation um den Koreakrieg übrigens vom "Rowan"-Team, das auch die Amiga- und ST-Versionen von "F-16 Falcon" schrieb.

Psygnosis

Bei Psygnosis stand alles im Zeichen von "Shadow of the Beast II" (siehe Test in dieser Ausgabe). Im Schatten der Bestie liefen auf einem halben Dutzend Vorführ-Amigas das Ballerspiel **The Killing Game Show** und **Spellbound**, ein acht Level langes Plattformspiel. Bei der Action-Hatz **Awesome** steuert Ihr ein dickes Raumschiff auf Weltall-Piratenjagd. Parallax-Scrolling und Dreheffekte à la "Assault" machten auf den ersten Blick keinen schlechten Eindruck; mit **Obitus** ist ein weiterer technisch aufwendiger Actiontitel in Vorbereitung. Außerdem zu sehen: Autorennen **Nitro** und Action-Strategiespiel **Carthage**. Zwei Umsetzungen sind zum Jahresende zu erwarten: **Shadow of the Beast** erscheint dann für den ST und **Infestation** für MS-DOS-PCs.

Renegade

"Wer? Renegade? Nie gehört — was ist denn das für eine Krümelfirma?" Hütet Euch vor solchen voreiligen Überlegungen, denn das neue Software-Haus Renegade hat das Zeug, die ganze Branche durcheinander zu wirbeln. Renegade ist nämlich die neue Firma der Bitmap Brothers, die mit "Xenon II" und "Cadaver" preisgekrönte 16-Bit-Spiele für Imageworks programmierten.

Computer Entertainment Show

Titel	Hersteller	Geplant für:
Rad Gravity	Activision	Nintendo Entert. System
Ranx	UBI Soft	Amiga, ST, MS-DOS
Rat Pack	MicroStyle	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Reach for the Skies	PSS	Amiga, ST, MS-DOS
Red Phoenix	PSS	Amiga, ST, MS-DOS
Retaliator II	Ocean	Amiga, ST
Robocop 2	Ocean	Amiga, ST, C 64
Rod Land	Storm	Amiga, ST, C 64
S.T.U.N. Runner	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Saint Dragon	Storm	Amiga, ST, C 64
Security Alert	Soft. Business	C 64
Shanghai II: Drag. Eye	Activision	MS-DOS
Skull and Crossbones	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Solar Jetman	Storm	Amiga, ST, C 64
Speedball 2	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS
Spellbound	Psyclapse	Amiga, ST
Spindizzy II	Activision	Amiga, ST
Spirit of Excalibur	Virgin	Amiga, ST, MS-DOS
Spot	Virgin	Amiga, MS-DOS, C 64
Star Control	Accolade	Amiga, MS-DOS, C 64
Starlord	Rainbird	Amiga, ST, MS-DOS
Stormvoik	Electr. Arts	MS-DOS
Stormball	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
Stratego	Accolade	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Street Hockey	Gonzo Games	Amiga, ST, MS-DOS
Strider 2	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64
Strike Command	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
Subbuteo	Electronic Zoo	Amiga, ST, C 64
Super Off Road Racer	Virgin	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Super League Manager	Audiogenic	Amiga, ST, C 64
Supremacy	Virgin	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
SWIV	Storm	Amiga, ST, C 64
Sword of Sodan II	Innerprise	Amiga
Team Suzuki	Gremlin	Amiga, ST
Team Yankee	Empire	Amiga, ST, MS-DOS
Teenage Mutant Turtles	Imageworks	Amiga, ST, C 64
Tentacle	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
Test Drive III	Accolade	MS-DOS
The Amazing Spiderman	Empire	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
The Immortal	Electr. Arts	Amiga, ST
The Killing Game Show	Psygnosis	Amiga, ST
The Light Cooridor	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS
The Power	Demon Ware	Amiga
Thunder Jaws	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Time Guardian	Innerprise	Amiga
Toki	Ocean	Amiga, ST, C 64
Total Recall	Ocean	Amiga, ST, C 64
Tournament Golf	Elite Systems	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
U.N. Squadron	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64
Viz	Virgin	Amiga, ST, C 64
Warlock — the Avenger	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
Warm-Up	Genias	Amiga, MS-DOS, C 64
White Shark	Demon Ware	Amiga
Wing Commander	Origin	MS-DOS
World Champ. Soccer	Elite Systems	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
World Cup 90	Genias	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Xiphons	Electronic Zoo	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Ziriax	Soft. Business	Amiga

Diese Tabelle gibt Euch einen genauen Messeüberblick. Die wichtigsten Spieleneuheiten sind hier nach Titeln alphabetisch sortiert zusammengefaßt. Geplante Umsetzungen von bereits erschienenen Computerspielen sind in dieser Auflistung nicht berücksichtigt.


Crime Wave™
PC
AMIGA
ATARI ST
Crime Wave™
Ein ergreifendes Detektiv-Drama
● Erstklassige Digitalisierungen echter Schauspieler und Modelle mit "Motion Graphics"™.
● Mit REAL SOUND™ digitalisierte Sounds. Keine Zusatzgeräte erforderlich!
● Szenerie in herausragender 3D-Technik.
● Außerordentliche Tiefe und Spielbarkeit.
● Atemberaubende Graphiken mit 256 Farben in VGA/MCGA.
SUBWAY
Screen shots are only intended to be illustrative of the game play and not the screen graphics which vary considerably between different formats in quality and appearance and are subject to the computer's specifications.
ACCESS™
Software Incorporated

TRENDS & LEUTE

Mitgründer von Renegade ist die Schallplattenfirma Rhythm King Records. Renegade will sich durch ein völlig neues Konzept deutlich von den etablierten Software-Häusern abheben: Die Programmierer, Grafiker und Designer der Spiele sollen im Mittelpunkt stehen, und nicht die Firma, die sie veröffentlicht. Außerdem werden die Programmierer relativ großzügig mit einer Gewinnbeteiligung in Höhe von 50 Prozent entlohnt. Die Pressemitteilung zur Firmengründung faßt die Philosphie des Labels kurz und prägnant zusammen: "Renegade ist eine Spieleentwicklungsfirma, die von Programmierern, Designern und Künstlern geführt wird — nicht von Bürokraten."

Die ersten beiden Spiele der rebellischen Firma, die 1991 erscheinen werden, stammen beide von den Bitmap Brothers. In **Magic Pockets** macht sich Bitmap Kid auf die Suche nach verlorenen Spielzeugen. Neben diesem niedlichen Actionspiel arbeiten die Bitmaps an dem Action-Adventure **Gods**. Vier Aufgaben müßt Ihr bewältigen, um Unsterblichkeit zu erlangen. Für jedes dieser Teilspiele wird es mehrere Lösungswege geben.

Strom

Das Newcomer-Label rund um das Programmierteam Random Access zeigte die neuesten Versionen von vier Spielen, über die wir Euch bereits vor ein paar Ausgaben informierten: **Saint Dragon**, **SWIV**, **Rod Land** und **Big Run**. Vier weitere Programme sind für 1991 angekündigt worden. In **Double Dragon III: The Sacred Stones** sind die Prügelbrüder Billy und Jimmy mal wieder tretend und schlagend unterwegs. In **Solar Jetman: Hunt for the Golden Warship** geht der gute alte Jetman auf Reisen. Bereits Anfang der 80er Jahre gab der kauzige Astronaut in zwei Spectrum-Spielen von Ultimate sein Computerspiel-Debüt. Abenteuerlich geht's in **Asylum** zu: Drei Helden mit verschiedenen Fähigkeiten müssen aus einem unheimlichen Gefängnis entkommen. **Brute Force** ist ein weiteres Prügelspiel im "Double Dragon"-Stil, bei dem gleich drei Spieler gleichzeitig böse Drogenhändler vertrimmen dürfen.





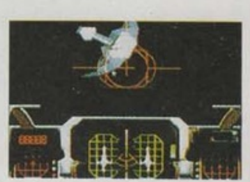
Millenium präsentiert gruselige "Horror Zombies" und den Unterwasserheld "James Pond" (Amiga)





Ocean präsentiert die Spiele zu den Filmen "Robocop 2" und "Nightbreed" (Amiga)





Aus der Spielhalle kommt "Narc"; in den Weltraum befördert Euch "Epic" (Amiga)



Schlag 11 Uhr am ersten Messetag gab Tom Watson die Gründung der neuen Software-Firma "Renegade" bekannt

UBI Soft

Die Standcrew von UBI Soft wirkte am ersten Messetag sichtlich erschöpft. Kein Wunder, hatte sie ihren Stand eigenhändig in der Nacht auf Vordermann gebracht und die letzten Vorbereitungen für die Show getroffen.

Noch dieses Jahr stehen das Actionspiel **Ranx** und das Action-Adventure **Back to the Gold Age** an. Für 1991 sind folgende Titel angekündigt: **Magic Land** (Strategie), **Pro Tennis Tour II** (Nachfolger zum Sportspiel "Great Courts") und das "Nectaris"-ähnliche Strategiespiel **Battle Isle**. Mächtig schnell geht's bei dem Autorennen **Jupiter's Masterdrive** zu. Auf 18 unterschiedlichen Pisten müßt Ihr Eure heißen Schlitten zum Sieg steuern. Die einzelnen Bahnen werden aus der Vogelperspektive gezeigt und je nach Austragungsort haben die Strecken verschiedene Bodenbeschaffenheiten und Hindernisse.

U.S. Gold

Was das Rangeln um die begehrten Umsetzungen von Sega-Spielautomaten angeht, hat U.S. Gold vorerst die Nase vorn. Quasi im Abonnement sicherte sich das Software-Haus durch einen langfristigen Vertrag die Rechte für die nächsten Sega-Titel. Wenn ein neuer Sega-Automat in den Spielhallen auftaucht, wird U.S. Gold ihn früher oder später auch für Heimcomputer umsetzen. Die ersten Früchte dieser Partnerschaft sind **E-Swat** und **Line of Fire**. E-Swat bietet harte Action für zwei Spieler: Als Mitglieder einer Spezialeinheit der Polizei müßt Ihr eine Metropole der Zukunft von Schurken befreien. Reichlich abgedroschen gestaltet sich das Geballer beim "Operation Wolf"-Verschnitt **Line of Fire**: Bewegt ein Fadenkreuz über den Bildschirm, um Terroristen umzunieten.

Neben den Sega-Titeln stehen auch zwei neue Umsetzungen von Capcom-Automaten an: Zum horiztontal scrollenden Fliegergeballer **U.N. Squadron** gesellt sich **Strider 2**. Die neuen Abenteuer des Actionhelden Strider werden zuerst für Computer erscheinen; erst danach wird Capcom die Automatenversion in die Spielhallen bringen. Danach wird wahrscheinlich **Merc** erscheinen. Hier hat sich Capcom des Genres "Söldner schießt sich vertikal scrollend durch unwegsames Gelände" angenommen. Taufrisch ist eine Filmlizenz, die sich U.S. Gold kurz vor Messebeginn si-

Fortsetzung auf Seite 160

Strategie + Taktik!

TEAM YANKEE

AMIGA 90
Köln
09.-11. November 1990
Halle 12, Stand 422

- Die Computerszenarien basieren auf dem gleichnamigen Roman von Harald Coyle und Tom Clancy.
- Die Umsetzung erfolgte durch das Programmierteam, das auch schon "Jagd auf Roter Oktober" entwickelt hat.
- Die Geländekarte und der viergeteilte Simultan-Kontrollbildschirm erleichtern die Übersicht. Das 60seitige Handbuch und die Bildschirmtexte sind natürlich in Deutsch.
- In Ihren Händen liegen Positionierung, strategische und taktische Vorgehensweise der Einheiten. Werden Sie Erfolg haben?

Für MS-DOS, Amiga und Atari ST.

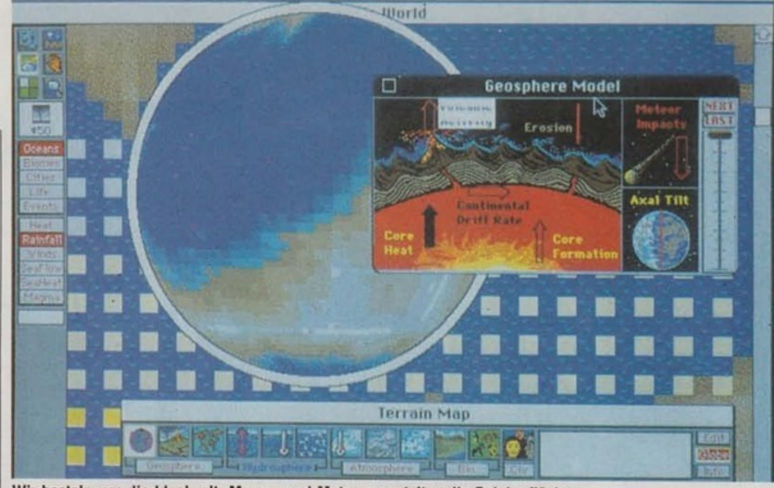




EMPIRE
SIMULATION

United Software
Das relevante Programm

Im letzten Jahr sorgte eine Simulation für Furore, die so ganz anders war und sich wohltuend vom übrigen Simulations-Einerlei abhob. Es ging eben nicht darum, irgendwelche martialischen Gerätschaften, wie Kampfbomber, Panzer oder U-Boote, heil durch die Weltkriege zu steuern. Im Gegenteil, die Grundidee war genial einfach und von überraschend friedlicher Natur: Mit "Sim City" gingen wir unter die Städteplaner, lernten vor dem Computer die Sorgen und Nöte eines Bürgermeisters kennen und erschufen so ganz nebenbei die Traumstadt der Zukunft — ohne Umweltverschmutzung, Verkehrsprobleme und steigender Kriminalitätsrate.



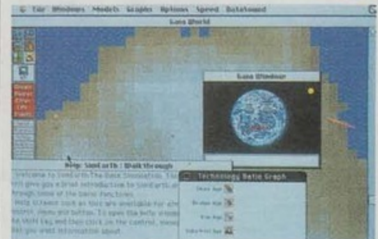
Wir basteln uns die Idealwelt: Magma und Meteore gestalten die Erdoberfläche



SIM EARTH
DIE WELT AM DRAHT

Das neue Simulationsprogramm von Maxis Soft geht da noch einen Schritt weiter. Jetzt müssen wir nicht mehr und nicht weniger als eine ganze Welt erschaffen! Die *POWER PLAY* warf einen ersten Blick auf die Macintosh-Version von "Sim Earth". Um die Besitzer von anderen Computertypen gleich wieder zu beruhigen: Auch für MS-DOS-PCs, Atari ST und Commodore Amiga sind Versionen in der Vorbereitung (kein Grund also, das System zu wechseln).

Um eine Vorstellung davon zu bekommen wie komplex ein Programm sein muß, das die gesamte Entwicklungsgeschichte eines Planeten mit allen Faktoren simuliert, sei hier nur auf den Zeitfaktor verwiesen. Allein die Entstehungsgeschichte der Erde erstreckt sich über die letzten 4,5 Milliarden Jahre. So werden in Zukunftsforschungs-Instituten für kybernetische Entwicklungsmodelle Computer, wie der "Cray" eingesetzt, die riesige Datenmengen bewältigen können. Selbst mit diesen Supercomputern können immer nur bestimmte Faktoren der Planetenentwicklung simuliert werden. Natürlich ist so ein Vorhaben auf einem Heimcomputer nur in Ansätzen durchführbar. Deshalb hat sich das Entwicklungsteam von Maxis Soft um den Programmierer Steve Beckert entschlossen, das Spiel in vier Bereiche zu unterteilen, um die anfallenden Datenmengen besser zu bewältigen.





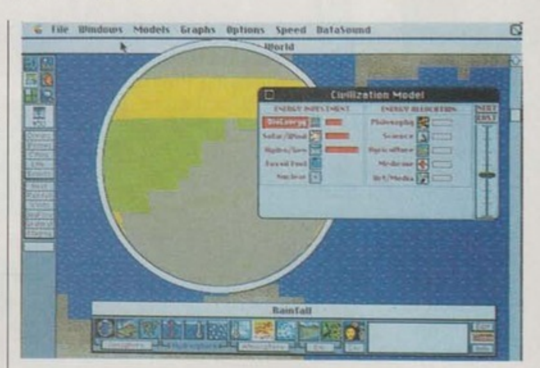
Informationen satt: Die Menüs lassen keine Fragen offen.

Die geologische Zeitskala:

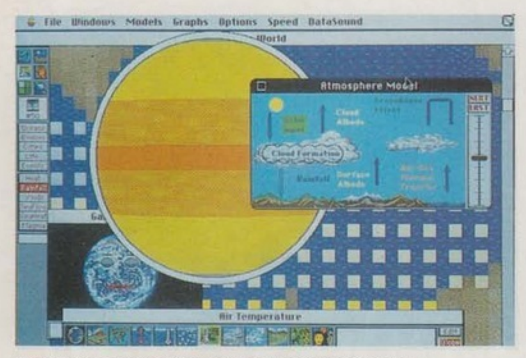
Hier beschäftigen wir uns mit dem generellen Aufbau unseres Wunschplaneten. Wir konstruieren Kontinente; bestimmen ihre Drift auf dem langsam abkühlenden Magma und legen die unterschiedlichen geologischen Formationen und Höhenstufen fest. Darf es vielleicht noch ein Ozean mehr sein? Kein Problem. Die Tiefe der Weltmeere wird ebenso festgelegt wie die atmosphärische Zusammensetzung. Übrigens ein wichtiger Faktor, will man später die Welt etwa mit Methan-atmenden Lebewesen bevölkern. Natürlich haben all diese Faktoren neben der jeweiligen Umlaufbahn des Planeten um die Sonne auch Auswirkungen auf das spätere Klima des Planeten.

Die evolutionäre Zeitskala:

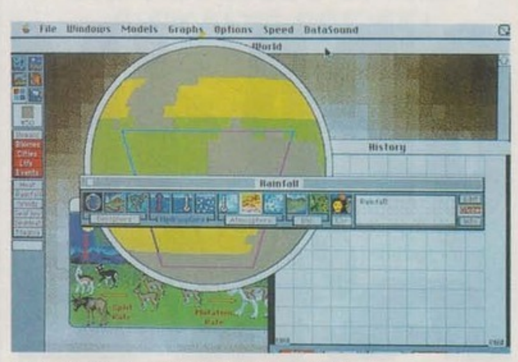
Jetzt können wir unseren Planeten langsam mit den er-



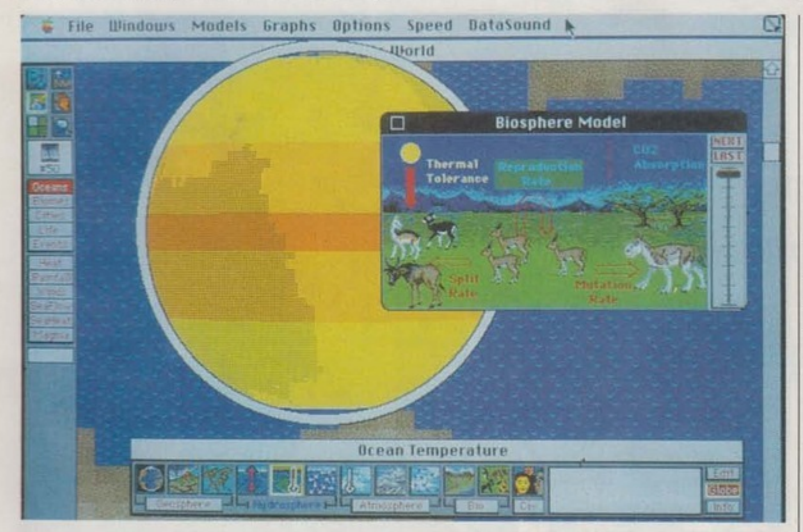
Hat Eure Zivilisation schon das Atomzeitalter erreicht?



Ihr solltet der Atmosphäre etwas mehr Sauerstoff gönnen



In welche Bahnen lenkt Ihr die Weltgeschichte?



Erhöht Ihr die Temperatur der Ozeane, dann verändert sich auch die Tier- und Pflanzenwelt

Wolltet Ihr schon immer einmal einen eigenen Planeten bauen? Dann seid Ihr bei Sim Earth, dem Nachfolger von Sim City, an der richtigen Adresse. Maxis-Softs neue Simulation im Anmarsch.

sten Lebewesen ausstatten. Fangen wir einmal mit gewöhnlichen Einzellern an und schauen was passiert. Vielleicht hätten wir den Luftdruck doch nicht ganz so hoch ansetzen sollen. So wird das Leben niemals die Ozeane verlassen. Das könnte aber auch zu intelligenten Wasserbewohnern führen — eine ganz neue Entwicklungsperspektive. Waren unsere Eingriffe in die Natur erfolgreich und intelligentes Leben hat sich entwickelt, können wir uns dem nächsten Abschnitt zuwenden.

Die Zivilisationszeitskala:

Wir haben jetzt ca. 10000 Jahre Zeit, unsere Planetenbevölkerung auf eine passende technische Entwicklungsstufe zu bringen. Von der Erfindung des Rads bis zur Dampfmaschine. Hier wirkt sich natürlich aus, ob wir unseren Planeten mit genügend fossilen Brennstoffen ausgestattet haben. Wenn unsere Lebewesen nicht genug Kohle oder Erdöl finden, hält sich auch der technische Fortschritt in Grenzen.

Die Technologiezeitskala:

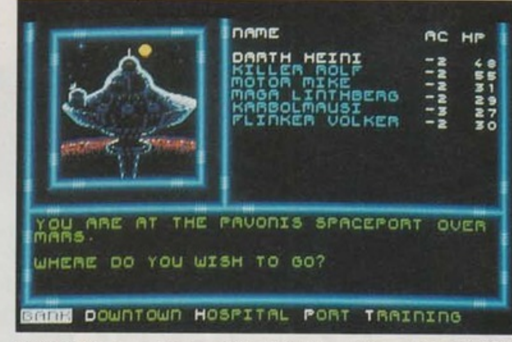
Hier werden die letzten 100 Jahre bis zur Gegenwart und darüber hinaus simuliert. Ziel und Aufgabe unserer Planetenkreation ist die Weitergabe von Intelligenz an andere Planeten. Es muß uns also gelingen, so fortschrittliche Technologien zu entwickeln, daß ein Teil unserer Bevölkerung mit Raumschiffen zu anderen Planeten auswandert und dort eine neue Zivilisation aufbaut.

Neben einer Unzahl von sich gegenseitig beeinflussenden Umweltfaktoren bietet Sim Earth natürlich auch das, schon aus Sim City bekannte und beliebte Katastrophen-Menü. Hurrikane, Meteore, Flutwellen, Vulkanausbrüche und Kriege sind nur einige der kleinen Nettigkeiten.

Wer schon immer mal wissen wollte, wie sich ein oberirdischer Atomtest auf die Biomasse eines Planeten auswirkt, kommt an Sim Earth nicht vorbei. Die ersten Gestaltungsversuche in der Redaktion waren schon äußerst vielversprechend. Unsere Welt hatte zwar noch eine etwas krumme Erdachse, was sich negativ auf die Oberflächentemperatur auswirkt, trotzdem fühlten sich die ersten Tiere schon recht heimisch. Wenn nicht unvorhersehbare Schwierigkeiten auftreten sollten, ist mit der MS-DOS- und Macintosh-Version um die Weihnachtszeit zu rechnen.

Amiga- und Atari-Besitzer kommen erst im Frühjahr in den Genuß, einen eigenen Planeten zu bauen. *vw*

OPA IM ALL



Statt Schlössern und Burgen gibt es jetzt Raumstationen (MS-DOS/EGA)



Im Dschungel ist der Teufel los: Die bösen RAM-Buben haben die Venus besetzt (MS-DOS/EGA)

Buck Rogers, Comic- und Filmheld, erlebt nun harte Abenteuer auch auf dem Bildschirm heimischer Computer. Exklusiv konnten wir einen Blick auf das aktuelle SF-Rollenspiel aus dem Hause SSI werfen.

Rund 60 Jahre ist der Held Buck Rogers nun alt. Im Jahre 1929 erblickte er das Licht der Welt als futuristische Comic-Figur. Jahre später entdeckte Hollywood den strahlenden Burschen und machte einen abendfüllenden Kinofilm aus dem Zukunftsstoff. Natürlich durfte auch eine eigene TV-Serie nicht fehlen. Später wurde Buck in ein Rollenspielsystem der Firma TSR, (die auch die AD&D-Spiele machen) eingebaut.

Dank der Spezialisten von SSI darf nun Buck Rogers auch auf den Computern seine Abenteuer bestehen. Gute 60 Jahre nach seinem ersten Geburtstag erscheint der neueste Rollenspieltitel von SSI: "Buck Rogers: Countdown to Doomsday".

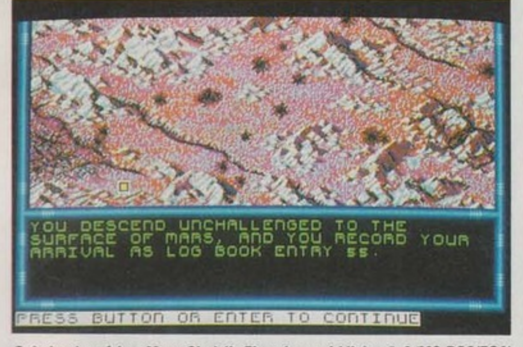
Im 25. Jahrhundert prügeln sich in unserem Sonnensystem zwei große politische Gruppen um die Macht: Die Finsterlinge der Organisation RAM und die guten (inklusive Buck Rogers) auf der Seite von NEO. In diesem Kampf braucht NEO jede Unterstützung, so dürft Ihr mit einer sechsköpfigen Rollenspielparty in den ewigen Zwist zwischen Gut und Böse eingreifen.

Das Spielsystem ist dem der AD&D-Fantasyspiele (Pool of Radiance, Secret of the Silverblade) sehr ähnlich. Aus verschiedenen Rassen (Menschen, Marsianer, Venusianer und genetische Mutationen) und verschiedenen Klassen (Krieger, Pilot, Doktor, Ingenieur) dürft Ihr Eure Traummannschaft zusammenwürfeln. Zu den normalen Charakterwerten wie Stärke und Intelligenz kommt nun noch ein Skill-System (spezielle Fähigkeiten wie z.B das Kämpfen bei Schwerelosigkeit) hinzu. Neu sind auch die Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die dem Szenario angepaßt sind. Da gibt's Lichtschwerter, fette Lasergewehre, Raketen und Raumanzüge. Statt der Magie gibt es nun die Skills und spezielle Gegenstände (statt Feuerball die Handgranate). Anstelle von Orks und Drachen findet Ihr nun Roboter und Genmonster. Zusätzlich zum taktischen Kampfgetümmel auf Planeten finden auch zünftige Raumschlachten im Weltall statt.

Buck Rogers wird voraussichtlich Anfang November für PCs erscheinen. Umsetzungen für Amiga und C 64 werden folgen. Auf PCs wird Buck Rogers neben CGA und EGA auch VGA ausnutzen. Übrigens erscheint das Spiel mit deutschen Bildschirmtexten und deutschem Handbuch. *mh*



Heiße Raumschlachten im Weltall (MS-DOS/EGA)



Geheimnis auf dem Mars: Sind die Einwohner wirklich grün? (MS-DOS/EGA)

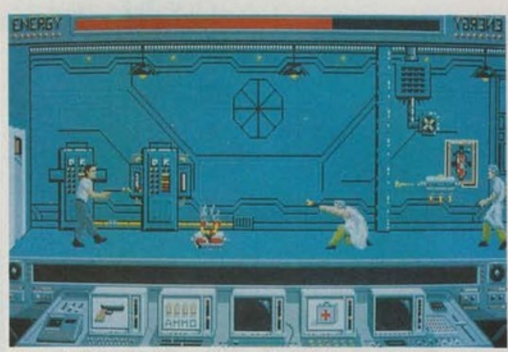


Auf der Venus: eine Übersicht und im Kampfgetümmel (MS-DOS/EGA)





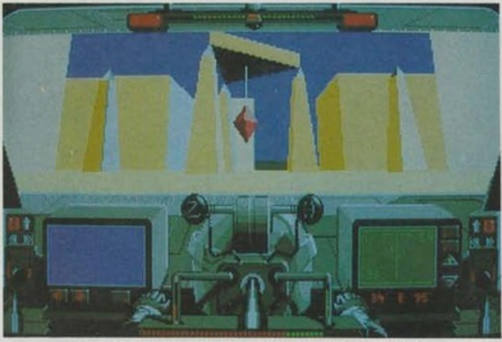
Harte Fäuste und wilde Monster: "No Exit" (MS-DOS/VGA)



Nur harte Männer haben in "Cougar Force" Chancen (MS-DOS/VGA)



Coktel Vision, einschlägig bekannt durch das denkwürdige Erotikon "Emanuelle", bläst erneut zum Angriff auf unsere Sinne. Die "Geisha" lockt vor den Computer.


Das "Galactic Empire" liegt in Ihren Händen (MS-DOS/VGA)

Das französische Software-Haus Coktel Vision lud nach Paris zur Präsentation der neuesten Computerspiele. Die Erotikspezialisten Michael Hengst und Volker Weitz flogen in die Seine-Metropole und ließen sich überraschen.

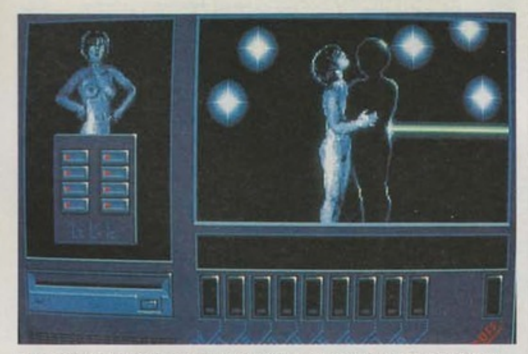
Besonders groß war die Spannung natürlich bei dem offiziellen Nachfolger von "Emanuelle". Auch bei **Geisha** zeichnet wieder die Programmiererin Muriel Tramis verantwortlich für Konzeption und Inhalt.

Im Spiel wird Ihre Freundin Eve von finsteren Yakuza, einer Art japanischer Mafia, in das Vergnügungsviertel von Tokio verschleppt. Eve ist eine derart heiße Braut, daß dort nach ihrem Vorbild erotische Roboter entwickelt werden sollen. Das geht Ihnen natürlich gewaltig gegen den Strich. So machen Sie sich auf, um das flotte Mädel aus den Klauen der Yakuza zu befreien. In dem Anklick-Adventure gibt es natürlich reichlich Gelegenheit mehr oder minder leicht bekleidete Damen zu bewundern (ist sie's nun oder nicht?). Aufgelockert wird der Erotikmix durch kleine Action-Einlagen und ein "sehr" seltsames Kartenspiel.

Im wenig erotischen Action-Adventure **Cougar Force** müssen wir als Geheimagent auf einem mittelamerikanischen Eiland nach dem Rechten sehen. Das Spiel ist eine Mischung aus Rennspiel, Flugsimulator und Plattformspiel.

Einen Ausflug ins Rollenspielgenre wagt Coktel Vision mit **Galactic Empire**. Auf dem Planeten Ether tobt ein alles vernichtender Bürgerkrieg. In der 3D-Landschaft heißt es eifrig Konversation mit den Einwohnern machen. Nur so erhält man wichtige Informationen. Natürlich kommen auch kriegerische Naturen zu ihrem Recht und haben ausgiebig Gelegenheit die Laser sprechen zu lassen.

No Exit schließlich bietet harte Action-Kost. Zwei Spieler können sich nach allen Regeln der Kampfkunst die Köpfe einhauen. Alle Spiele von Coktel Vision werden zuerst in der MS-DOS-Version auf den Markt kommen. Umsetzungen für den Atari ST und den Amiga sind in Vorbereitung. *vw*


Das Adventure "Geisha" ist nichts für prüde Naturen (MS-DOS/VGA)

DU BRAUCHST PHANTASIE, GESCHICK, MUT... UND... ÄHHH... 300 DM* FÜR EINE MASCHINE MIT 1 MBYTE.

* Die Kosten zum Ausbauen Deines Amiga oder ST von 512 kb auf 1 Mbyte betragen schätzungsweise 300DM. Wenn Du aber bereits eine Maschine mit 1 Mbyte besitzt, brauchst Du nur noch das Programm !

Ende September erhältlich.
1 Mb RAM benötigt.
Amiga/Atari ST.

Es ist eine traurige Tatsache, daß nur wenige Glückliche die Gelegenheit haben, Will Harveys Meisterstück -The Immortal - kennen zu lernen.

Wer jedoch so glücklich ist und eine Maschine mit 1 Mbyte oder eine wahnsinnig großzügige alte Tante und demnächst Geburtstag hat, kann sich auf einen seltenen Genuß freuen.

Verwendet wird ein einzigartig realistischer Dreiviertelwinkel. Du wirst auf der Suche nach Deinem schon lange verschollenen Lehrer Mordimar durch acht Labyrinthebenen geführt. In einer Welt voll Intrigen und Verrat, Geheimnissen, Zauberei und bösen Überraschungen stehst Du den widerwärtigsten Gegnern gegenüber, die Du Dir vorstellen kannst.

Insgesamt ist dies ein interaktives Adventure mit phantastischer Animation, das sich kein echter Fan entgehen lassen darf - was es auch kosten mag.

ELCTRNIC RTS

Electronic Arts, Rushware, Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarst 2. Tel: 02101/607-0. Fax: 02101/607-111.

CHART



COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	Italy 1990	U.S.G
2.	Last Ninja	Alter
3.	Pro Boxing	Code
4.	Paperboy	Encore
5.	Manchester United	Krysalis
6.	World Cup 90	Virgin
7.	Quattro Sports	Code Masters
8.	Dragon's Lair	Encore
9.	Football Manager	Addic
10.	Yogi's Great Escape	Hitec



COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	LHX Attack Chopper	Electronic Arts
2.	PGA Tour Golf	Electronic Arts
3.	Railroad Tycoon	Microprose
4.	Populous	Electronic Arts
5.	Secrets of the Silver Blades	SSI
6.	Their finest hour	Lucasfilm Games
7.	Ultima VI	Origin
8.	Flight of the Intruder	Spectrum Holobyte
9.	Conquest of Camelot	Sierra
10.	M1 Tank Platoon	Microprose



VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Tetris	Game Boy	Nintendo
2.	Final Fantasy III	Nintendo	Square
3.	Dragon Quest IV	Nintendo	Enix
4.	Red Alama	Game Boy	Capcom
5.	Ninja Lü Ryu	Nintendo	Tecmo
6.	Quix	Game Boy	Nintendo
7.	Maniac Pro Wrestling	PC Engine	Hudson
8.	Quos	Game Boy	Konami
9.	ST Gundam	Game Boy	Bandai
10.	Thunderforce III	Mega Drive	Techno Soft



VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
2.	Game Boy mit Tetris	Game Boy	Nintendo
3.	Double Dragon II	Nintendo	Acclaim
4.	Bugs Bunny	Nintendo	Lyn
5.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
6.	Hyper Lode Runner	Game Boy	Bandai
7.	Solar Striker	Game Boy	Nintendo
8.	Tecmo Bowl	Nintendo	Tecmo
9.	Boxxle	Game Boy	FCI
10.	Duck Tales	Nintendo	Capcom

LESER-HI[T]

		TITEL
1.	(2)	Indy III
2.	(1)	Pirates
3.	(3)	Populous
4.	(5)	Kick Off
5.	(9)	Their Finest Hour
6.	(6)	Sim City
7.	(7)	Zak McKracken
8.	(4)	Rainbow Islands
9.	(18)	Dungeon Master
10.	(10)	Maniac Mansion
11.	(11)	Turrican
12.	(15)	Oil Imperium
13.	(12)	Ultima VI
14.	(16)	F-16 Falcon
15.	(13)	Champions of Krynn
16.	(19)	Klax
17.	(13)	Starflight I
18.	(—)	It came from the desert
19.	(14)	Xenon II
20.	(—)	Kick Off II

Jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Zusätzlich informieren wir Euch über den Stand der aktuellen, internationalen Spielehitparaden.

Um bei den Leserhits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie auf Seite 34). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendungen verlosen wir diesmal ein **Sega Master System** und fünf Spielmodule, die uns freundlicherweise von der Firma **Rushware** aus Kaarst zur Verfügung gestellt wurden. Als Trostpreise gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ihr seht, es lohnt sich auf jeden Fall das Kärtchen abzuschicken. Hier noch einmal unsere Adresse:

POWER PLAY
Redaktion
Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Die Gewinner der letzten Ausgabe

Die VHS-Musikvideos hat gewonnen: Fabian Kreitner aus Böhl-Iggelheim. Je ein Spiel geht an: Helmut Kempkens aus Düsseldorf; Stefan Schaible aus Ronnenberg; Benjamin Krause aus Berlin; Marc Hövelmann aus Unna und Ingo Januszewski aus Köln.

ATTACK

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	11. Monat
Microprose	35. Monat
Electronic Arts	16. Monat
Anco	15. Monat
Lucasfilm Games	8. Monat
Maxis	10. Monat
Lucasfilm Games	24. Monat
Ocean	5. Monat
FTL	24. Monat
Lucasfilm Games	31. Monat
Rainbow Arts	2. Monat
Reline	3. Monat
Origin	2. Monat
Spectrum Holobyte	19. Monat
SSI	2. Monat
Tengen	2. Monat
Electronic Arts	4. Monat
Cinemaware	6. Monat
Imageworks	11. Monat
Anco	2. Monat

RUSHWARE

Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel. 02101/6070

VERKAUFS HITS

1. Legend of Faerghail
   Reline
2. Their finest Hour
   Lucasfilm Games
3. Imperium
   Electronic Arts
4. Turrican
   Rainbow Arts
5. Loom
   Lucasfilm Games
6. Ultima VI
   Origin
7. Secret of the Silver Blades
   SSI
8. Kick Off
   Anco
9. Unreal
   Ubi Soft
10. Attack Submarine Simulator
    Electronic Arts

LESER-HITS

Amiga
1. Indiana Jones Adv.
2. Pirates
3. Kick Off
4. Populous
5. Rainbow Islands

Atari ST
1. Populous
2. Dungeon Master
3. Chaos strikes back
4. Kick Off
5. Indiana Jones and the last Crusade

C 64
1. Zak McKracken
2. Microprose Soccer
3. Pirates
4. Maniac Mansion
5. Oil Imperium

MS-DOS
1. Indiana Jones and the last Crusade
2. Ultima VI
3. Pirates
4. Their finest hour
5. Populous

PC-Engine
1. Mr. Heli
2. Nectaris
3. Son Son II
4. Tiger Heli
5. World Court Tennis

Mega Drive
1. Super Shinobi
2. Golden Axe
3. Phantasy Star II
4. Thunder Force III
5. Afterburner

Sega Master
1. Wonderboy III
2. Phantasy Star I
3. Golden Axe
4. R-Type
5. Tennis Ace

Nintendo
1. Zelda II
2. Simon's Quest
3. Super Mario Bros. II
4. Tetris
5. M. Tyson's-Punch Out

Spielautomaten (Japan)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Beastbusters	SNK
2.	G-Lock	Sega
3.	Tetris	Sega
4.	Colums	Sega
5.	Super Monaco Grand Prix	Sega

Spielautomaten (USA)

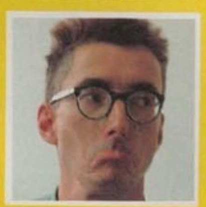
	TITEL	HERSTELLER
1.	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
2.	WWF Superstars	Technos
3.	Hatris	Video Systems
4.	Line of Fire	Sega
5.	S.T.U.N. Runner	Atari Games

Spielautomaten (Deutschland)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Final Fight	Capcom
2.	Snowbrothers	Tecmo
3.	Klax	Atari Games
4.	Hatris	Video Systems
5.	Parodius	Konami

Einsame INSEL

- Dungeon Master
- Populous
- Backlash
- Alternate Reality
- Uridium



Auch er ist vom Spielevirus befallen. Starkiller-Zeichner Rolf Boyke besitzt einen Atari ST, bei dem er gerne die Maus knirschen läßt. Weiter so, Rolf!

DYNAMISCHER DOPPELDECKER

Wings

Cinemaware ist wieder da. Nach dem Sportspektakel "TV-Sports Basketball" und dem Insektendrama "It came from the Desert" gehen die Programmierer von Cinemaware mit "Wings" in die Luft. Ihr spielt in Wings einen amerikanischen Piloten im ersten Weltkrieg. Anno 1916 ist die Fliegerwelt noch in Ordnung und wird von ritterlichen Tugenden geführt. Treffen sich feindliche Piloten am Himmel, winkt man sich erst freundlich zu und bringt sich dann um. Das gegenseitige Abmurksen am Himmel wird nicht durch elektronischen Firlefanz beeinträchtigt: Kein Radar, keine Lenkraketen und keine modernen Abwehrsysteme stören das klassiche Duell am französischen Himmel.

Cinemaware hat das blutige Luftschlachtdrama filmartig verpackt; wer sich mit seinem Doppeldecker in die Luft erhebt, wird an alte Hollywood-Streifen erinnert. Nicht nur, daß Ihr Euch mit deutschen Dreideckerpiloten in feinster 3D-Grafik am Himmel herumschlagt. Auch Bombenangriffe müssen geflogen werden. Hier seht Ihr Euren Doppeldecker aus einer Vogelperspektive, während die Landschaft inklusive der Ziele von oben nach unten scrollt. Neben den militärischen Zielen stehen auch die eine oder andere Sanitätsbaracke in der Landschaft herum. Trefft Ihr ein solches Gebäude, wird das mit Punkteabzug bestraft. Zusätzlich gibt es Missionen, in denen das Spielgeschehen aus einer Diagonalansicht gezeigt wird. Hier fliegt Ihr im Tiefflug über feindliches Gebiet und müßt Fahrzeugkolonen und Infanteristen mit dem Maschinengewehr beharken. Am Ende solcher Aufträge werden abgegebene Schüsse mit der Anzahl der feindlichen Verluste verglichen. Habt Ihr einen bestimmten Schadensprozentsatz nicht erreicht, war der Auftrag ein Mißerfolg.

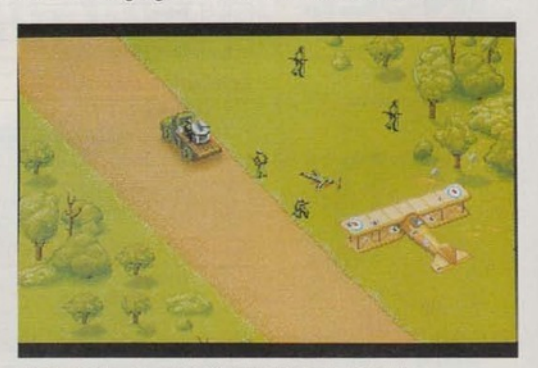
Unterbrochen werden die Kampfeinsätze durch Tagebucheintragungen, die Euer fiktiver Pilot vornimmt und Meldungen über abgeschossene Staffelkameraden und eventuelle Neuzugänge. Dies ist wichtig, denn in den 3D-Flugsequenzen seid Ihr meistens nicht alleine am Himmel, sondern es begleiten Euch Maschinen aus der eigenen Einheit. Erfüllt Ihr die Aufträge zur Zufriedenheit Eures Vorgesetzten, winken nicht nur Beförderungen, sondern auch der eine oder andere Orden.

Bevor Ihr die Fliegerheldkarriere startet, dürft Ihr Euch ei-

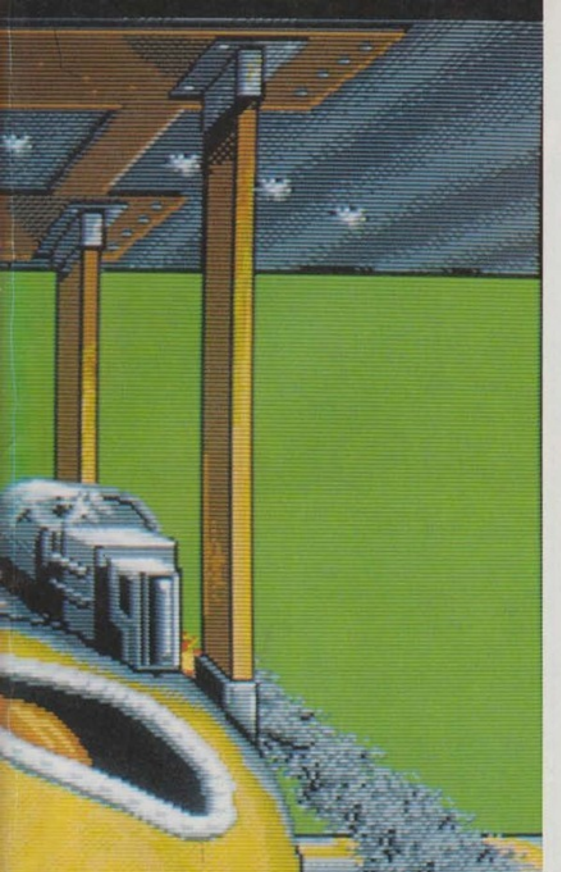
Da hat auch der freundliche Gruß nicht geholfen: Angeschossen und mit brennendem Motor schmiert die Kiste ab.



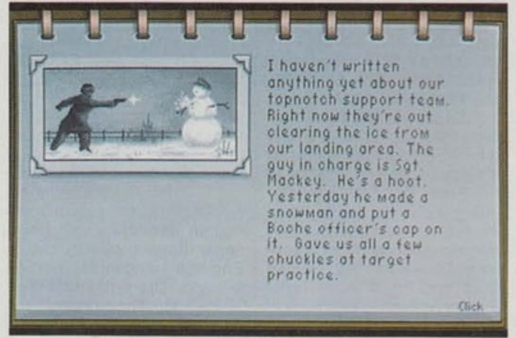
Willkommen im Club: der Kommandant (Amiga)



Da rattern die MGs: im Tiefflug über Feindesland (Amiga)


(Amiga)


Ende einer Fliegerkarriere: das Begräbnis (Amiga)



Das Tagebuch des eigenen Piloten (Amiga)

nen schmissigen Namen für Euren Helden aussuchen. Ähnlich wie in einem Rollenspiel müssen nun Punkte auf vier Fähigkeiten des Fliegers verteilt werden. Wer möchte, darf so einen Piloten basteln, der zwar fliegt wie ein junger Gott, aber mit dem MG kein Scheunentor trifft. Im Laufe Eurer Einsätze verändern sich die entsprechenden Skills. Danach geht's nicht sofort an die Front, sondern Ihr müßt Euch erst qualifizieren. Per Zufall wird ein Trainingsauftrag vergeben, erst wenn Ihr diesen zur Zufriedenheit erledigt, werdet Ihr nach Frankreich geschickt.

Das beiliegende Handbuch übrigens komplett in Deutsch, die Texte am Schirm sind allerdings in Englisch. Neben den beiden Disketten und der Bedienungsanleitung findet der heimische Pilot ein kleines Büchlein (ebenfalls in Deutsch) mit historischen Anekdoten, technischen Daten und Kommentaren alter Piloten aus dem ersten Weltkrieg. Die Amiga-Version benötigt 1 MByte RAM-Speicher. *mh*

Gut!

Man merkt, daß Cinemaware richtige Drehbücher für ihre Spiele schreiben — die Kinoatmosphäre, die mich schon bei "It came from the desert" packte, sorgt auch bei "Wings" für die nötige Faszination. Die Kiste selbst läßt sich unproblematisch steuern. Was bei Wings für den nötigen Biß sorgt, sind die gegnerischen Piloten. Doch leider läßt nach einiger Zeit die Motivation spürbar nach: Drei Action-Sequenzen sind einfach nicht genug, auch wenn sie sich noch so gut spielen. Da es in Wings streckenweise nicht gerade zimperlich zugeht, sollten friedliebende Naturen vor dem Kauf probespielen.



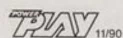
Gut!

Der Seidenschal flattert stilvoll im Wind, der Propeller brummt munter vor sich hin und die Sonne lacht vom Himmel: Es könnte ein gemütlicher Sonntagnachmittagsflug werden, wenn nicht plötzlich mit einem schrillen Jaulen MG-Salven meinen Doppeldecker durchlöcherten. Der "rote Baron" hat mich kalt erwischt. Mit brennendem Motor kommt meine Kiste mit Müh und Not auf einem Rübenacker zum Stehen — schon wieder abgeschossen. Wer Cinemawares "Wings" spielt, fühlt sich fast schon körperlich in das Cockpit eines Uraltflugzeuges anno 1916 versetzt. Stilvolle Grafiken zwischen den Action-Sequenzen geben Wings den richtigen "Film-Touch". Zu den tollen Bildern kommt ein tadelloser Digisound, der für zusätzliche Atmosphäre sorgt. Neben guter Steuerung sorgen die hervorragenden Computergegner für die nötige Kurzweil — leider nur für recht kurze Zeit. Hat man alles gesehen und alle Aufträge gespielt wird's etwas öde. Zarte Gemüter sollten die Finger von Wings lassen. Infanteristen, die am Wegesrand blutend und mit Digigestöhn zusammenbrechen und eine teilweise (englische) harte Sprache sind nicht jedermanns Geschmack.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Cinemaware, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	AMIGA 75%
in Vorbereitung	Grafik: 80% Sound: 77%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



BESTIALISCH TEUER

Shadow of the Beast II

Einst warst Du der Sklave der furchtbaren Bestie, doch Du besiegtest nach langem Kampf die unheilvolle Kreatur, welche Dich geknechtet hatte. Aber die bösen Mächte ruhen nicht, sondern sinnen auf Rache — man könnte auch sagen: Die Programmierer ruhen nicht und sinnen auf die Fortsetzung eines erfolgreichen Spiels. Nach dem Aufsehen, das Psygnosis' Grafikspektakel "Shadow of the Beast" erregte, war es nur eine Frage der Zeit, bis der Nachfolger erscheinen würde. In "Shadow of the Beast II" rächt sich der Oberschurke auf hinterhältigste Art: Er kidnappt die den Windeln noch nicht entwachsene Schwester des Helden frisch aus der Wiege. Soviel Schlechtigkeit hält kein Spieler aus und so macht Ihr Euch auf den langen Weg, um das Beast aufzustöbern und endgültig zu vernichten.

Euer Sprite läuft durch verschiedene Landschaftsabschitte, in denen es in bewährter Manier viele kleine und einige sehr große Monster zu besiegen gibt. Neben dem üblichen Gemetzel erwarten Euch auch ein paar neue Features. Ihr könnt bis zu vier verschiedene Waffen und andere nützliche Gegenstände bei Euch tragen und zwischen ihnen umschalten; gegen Geld und Freundlichkeit darf man sich neue Todschlagmedien dazukaufen. Ihr könnt andere Spielfiguren bestechen und ihnen sogar Fragen stellen, die in Englisch eingetippt werden müssen. Die farbenprächtige Grafik hat ihren Preis: Vor, nach und während des Spiels wird immer wieder mal recht lang nachgeladen, um neue Grafik- und Sounddaten ins RAM zu schaufeln.

Wie schon beim ersten Beast-Programm, findet man neben den beiden Spieldisketten als kleidsame Beigabe ein schwarzes T-Shirt in der Packung. Es enthält als farbigen Aufdruck das Covermotiv des englischen Fantasy-Künstlers und Psygnosis' Haus-Illustrators Roger Dean. *hl*

Wütend walzt sich der wandelnde Wüterich durch windige Wildnis. Nicht alle sind ihm wohlgesonnen (Amiga).



Man nimmt zwei Disketten mit einem Actionspiel, steckt sie in eine besonders große Packung, legt ein T-Shirt bei und verlangt über 100 Mark dafür — was soll denn der Quatsch? Wenn ich mir ein T-Shirt kaufen will, dann kaufe ich mir ein T-Shirt; will ich ein Spiel, kaufe ich mir ein Spiel, dessen Preis durch solche Beigaben bitte schön nicht ins Astronomische aufgebläht wird. Die Grafik von "Beast II" ist abwechslungsreicher als beim Vorgänger, sieht aber nicht ganz so spektakulär aus. Auch bei der Musik gibt's eher Rückschritte zu vermelden. Einzig das hervorragende Intro sorgt für offene Münder; das Spielprinzip verursacht eher gerümpfte Nasen. Beast II ist von Anfang an sehr schwer und hart an der Grenze zur Unspielbarkeit. Die skurrile Idee, daß man mit einigen Spielfiguren plaudern kann, geht nach hinten los. Das Rumgetippe an der Tastatur stört die Action und ist keine große Bereicherung. Ich habe mich über das Programm mächtig geärgert. Gewisse Software-Firmen sollten aufhören, mit spielerisch so windigen Titeln den Leuten viel Geld aus der Tasche ziehen zu wollen.

Na ja...

Da freut sich das Disketten-Laufwerk: Viel Digisound und massig Grafik, viel Intro, viel Nachspann... das großartige Spiel sucht man zwischen den langen Ladezeiten allerdings vergeblich. Technisch ist "Beast II" natürlich beeindruckend, spielerisch jedoch äußerst frustrierend. Ein einziges Leben, um 3,5 MByte schwierigstes Action-Adventure zu überstehen? Zum Glück bietet einem das Programm gleich zu Beginn an, die langatmige Game-Over-Sequenz (mit säuselnden Ethno-Klängen und schmalzigem Gitarrensolo) auszuschalten. So ist es im Gegensatz zum Vorgänger wenigstens möglich, ohne weitere Wartezeiten neu durchzustarten. Die hübsche Aufmachung motiviert teilweise schon, auch unfairste Hürden noch einmal anzugehen. Doch selbst wenn ich das schicke T-Shirt trage, macht mir "Beast II" eigentlich nur wenig Spaß.



Genre: Action
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS	AMIGA 37%
nicht geplant	Grafik: 77% Sound: 59%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant





Drei Szenen aus dem Intro, das spannende Gruselstimmung verbreitet und lange Ladezeiten verursacht (Amiga)



Sturzgerade in die Hölle ... (Amiga)



Die schutzbedürftigen Kapseln kullern auf dem Boden (Amiga)

TANZ DER TEUFEL

Satan

Alles wie gehabt: In einer anderen Welt zu einer anderen Zeit mußt Du in der Rolle eines mächtigen Kriegers eine Anzahl Zauberer aus der Gewalt des Oberbösewichts Satan befreien.

"Satan", entwickelt von "Game Over"-Programmierer Sancho, ist in zwei, grafisch recht unterschiedliche Plattformspielchen unterteilt. Zuerst gilt es, in düsteren Gewölben eine Reihe von Monstern aufzumischen, danach muß man (in einen axtschwingenden Magier "transformiert") gegen Satan selbst antreten. Einzelne Zauberer aus seinen Klauen zu befreien ist nicht schwierig, zudem ein gut sortierter Einzelhändler diverse Waffen, Schilde und "Satan-Scanner" anbietet. Gemein ist nur, daß der Oberteufel nach jeder ihm zugefügten Niederlage eine noch kampfstärkere Gestalt annimmt. Gescrollt wird in alle Richtungen, Bonusgegenstände und Extrawaffen sorgen fürs körperliche Wohlbefinden des Helden, während stupide auf- und abmarschierende Monster Plattformen und Gänge bevölkern. Da läßt nicht nur Capcom's "Black Tiger" grüßen... *wi*

Geht so



Originalität scheint für die spanischen Entwickler ein Fremdwort zu sein, spielbarer als viele der Vorbilder ist Satan jedoch. Der Schwierigkeitsgrad ist genau richtig, nur die ständig von neuem auftauchenden Gegner sorgen für schlechte Stimmung. Einen kleinen Abschnitt des Bildschirms nur für Sekunden von Monstern zu säubern ist leider unmöglich. Grafisch haben Amiga- und ST-Version klar die Nase vorn. Erstere enthält sogar Musik der englischen "Maniacs of Noise". Aber auch C64- und MS-DOS-Benutzer werden ganz ordentlich bedient: Selbst auf langsamen PCs macht Satan eine gute Figur.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Dinamic, Zirka-Preis: 75 Mark

MS-DOS 56%	AMIGA 61%
Grafik: 54% Sound: 18%	Grafik: 62% Sound: 30%
Schwierigkeit: mittel	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 61%	**C 64 62%**
Grafik: 62% Sound: 30%	Grafik: 59% Sound: 31%
Schwierigkeit: mittel	Schwierigkeit: mittel

KEINE RENTE FÜR DEFENDER

Anarchy

Wo Weltraumanarchisten wüten, ist niemand sicher. Auf einer Welt links hinter dem Orion toben ganze Flotten bösartiger Rabatzmacher über die Planetenoberfläche. Die Regierungsmitglieder, hinter denen die Anarchistensippe her ist, warten in Rettungskapseln darauf, abgeholt zu werden. Mit einem flotten Atmosphärenflitzer fliegt Ihr über die Landschaft, um die Kapseln inzwischen vor den Angreifern zu schützen. Der Bildschirm scrollt von links nach rechts, die Gegner tauchen in Wellen auf und denkt man sich die Hintergrundgeschichte weg, bleibt ein Abklatsch des legendären "Defender" übrig. Im Vergleich zu dem steinalten Balleropa hat Anarchy noch ein paar Extras zu bieten. Neben stärkeren Geschützen gibt es einen transportablen Schutzschirm, mit dem Ihr eine Kapsel Eurer Wahl gegen die Entführung schützen könnt. Im Prinzip spielt sich alles sehr defendermäßig: Mit Habichtblick mustert man seinen Radarschirm und fliegt mal nach links, mal nach rechts, um die Käpselchen zu verteidigen. *hl*

Geht so



Die Idee mit dem Schildextra, durch das man einzelne Kapseln schützen kann, erzeugt eine nette taktische Note (welche Kapsel schütze ich, und wo muß ich "von Hand" verteidigen?). Das saubere Scrolling und die wechselnden Hintergrundgrafiken sind o.k. und wer den ollen Defender schon mochte, hat durchaus Grund zur Freude. Die wird aber ab dem dritten Level durch unkontrollierte Auswüchse bei der Gegnerschar versalzen. Horden hartnäckigster Mini-Sprites heften sich in solch gruseliger Anzahl an Eure Fersen, daß die spielerische Linie untergeht. Nett geklaut, aber das Vorbild bleibt unerreicht.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Psyclapse, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS	AMIGA 44%
nicht geplant	Grafik: 68% Sound: 66%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Made in China!

ISHIDO
The Way of Stones

ACCOLADE

"Two Thumbs Up for Ishido..."

"Flawless... Ishido is a first-class strategy game in the 'a minute to learn, a lifetime to master' tradition."
MacUser

"It is the very simplicity of this game that makes it so powerful."
PC Games

"One of the most gorgeous games I've ever seen."
Electronic Games/ CompuServe

"I couldn't tear myself away from it, I recommend Ishido without reservation."
Power Play

"The kind of program that maintains its lustre through hundreds of hours of play."
Video Game & Computer Entertainment

"The graphics are oustanding, the sounds are particularly satisfying."
Home Office Computing

AMIGA 90 Köln
09.-11. November 1990
Halle 12, Stand 422



Einen guten Überblick, Geduld und eine gehörige Portion strategisches Denken sollten Sie mitbringen. Für die Spannung sorgt ISHIDO. Lassen Sie sich von dieser Variante fernöstlicher Legespiele herausfordern!





„Die bis ins letzte Detail ausgetüftelten Spielmodi garantieren satten Langzeitspaß".

Heinrich Lenhardt
Power Play

Für Amiga und MS-DOS.





United Software
Das relevante Programm

SOFTWARE UNITED SOFTWARE UNITED



Mit der "Höllenkatze" auf Feindflug im Pazifik (Amiga)



Da steh' ich nun, ich armer Tor... (Amiga)

WINGS' KLEINER BRUDER

Wings of Fury

In "Wings of Fury" klettern Sie ins Cockpit einer schneidigen F6F "Hellcat", dem vielleicht besten Jagdbomber des 2. Weltkriegs. Der Flugzeugträger USS Wasp ist Ausgangs- und Endpunkt Ihrer "Hit'n'Run"-Flüge gegen japanische Stützpunkte im Pazifik. Auf der Wasp wird Ihr Flieger auch aufgetankt und mit Bomben, Raketen oder einem Torpedo bestückt. Die ersten Flüge sind noch relativ einfach zu überleben: Starten, eine kleine Insel anfliegen, Baracken und Flugabwehreinrichtungen ausbomben, flüchtende Japaner mit den Bord-MGs niedermähen und zum Träger zurückkehren. Später werden Sie auf Ihren Missionen auch mit feindlichen Jägern, Kriegsschiffen und Flak-Bunkern konfrontiert. Als Belohnung winken Beförderungen und weitere, schwierigere Aufträge. Wer bei Wings ein simples Action-Spektakel erwartet, sieht sich getäuscht: Die Joystick-Steuerung ist komplex, das horizontal scrollende Spielfeld gibt's in zwei Maßstäben und auch einzelne Feinde sind dem eigenen Flieger durchaus gewachsen. *wi*

Gut!

Dachte ich aufgrund erster Bildschirmfotos an einen einfachen, actionhaltigen P-47 Verschnitt, wurde ich schon während des ersten Take-Offs eines Besseren belehrt. Realistische Motorengeräusche, ein etwas wackliges Fluggefühl... Wings of Fury gehört einer Spielgattung an, die ich schon als ausgestorben glaubte: Militärische Pseudosimulationen, bei denen die Programmierer versuchen den Krieg grafisch und akustisch möglichst realistisch auf den Bildschirm zu bringen, ohne Action-Fans durch komplizierte Details abzuschrecken. Sehr spielbar und technisch sauber gemacht, ist mir das Ganze dennoch zu hart.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Broderbund, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 65%
in Vorbereitung	Grafik: 52% Sound: 63%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

SCHRECKEN DES AMAZONAS

Gold of the Aztecs

Mehr als 300 Männer haben, nach Auskunft des US Gold-Reisebüros, bereits ihr Leben auf der Suche nach Gold, guter Grafik und Gefahren im südamerikanischen Dschungel verloren. Da kommt es auf einen mehr natürlich nicht an. So macht sich der ehemalige Einzelkämpfer Bret Conrad mit Feuerwaffe und Machete auf den Weg, das Gold der Azteken seinem Vermögen zuzuführen. Damit sind die Mitglieder des örtlichen Vereins der Bildschirm-Bösewichte e.V. nicht ganz einverstanden. So hat sich unser Held sämtlicher Pygmäen (importiert?), Kannibalen und fleischfressender Pflanzen der Gegend zu erwehren; zuerst in der Wildnis, später auch in den fallenstarrenden Räumlichkeiten alter Pyramiden. Da auf Scrolling verzichtet wurde, durchläuft der Held jeden Bildschirm einzeln; mit "Space" kann zwischen verschiedenen Waffen umgeschaltet werden. Die Psygnosis-Vergangenheit merkt man Lawson und seinen Mannen wohl an: 26 MByte Grafik und 600 KByte Soundeffekte wurden laut Hersteller in den Dschungel gesetzt. *wi*

Na ja...



Es ärgert mich zu sehen, wie sich Dave "Obliterator" Lawson beharrlich weigert, die Amiga-Versionen seiner mittelmäßigen Spielchen mit halbwegs flüssiger Animation und Scrolling zu versehen. Zwar haben Grafiker und Soundleute ordentliche Arbeit geleistet, technisch und spielerisch ist das Programm aber ein Fall für den Schrumpfkopfjäger. Unverständlich, daß Bret trotz Vietnam-Ausbildung nicht in der Lage ist, sich mit der Waffe in der Hand zu bewegen. Was den Programmierer veranlaßte, Einstecken als auch Abfeuern der Waffe auf den Feuerknopf zu legen, wissen nur die Azteken — und die sagen nichts mehr.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 26%
in Vorbereitung	Grafik: 43% Sound: 30%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



DAS SPIEL ZUM FILM!

MINDSCAPE INTERNATIONAL

Erhältlich für:
Amiga, Atari ST, IBM

MINDSCAPE



Vertrieb:
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2 · Telefon: 02101/607-0

Mitvertrieb:
Österreich: **Karasoft, Darius**
Schweiz: **Thali AG**







Stormlords Hobby: das fröhliche Feenfangen (C 64)

OPA IN DER UNTERWELT

Deliverance

Der "Stormlord" hat einen anstrengenden, aber sehr edlen Job. Er ist darauf spezialisiert, wunderhübsche, barbusige, unverheiratete Feen aus der Unterwelt zu befreien, wo sie von Dämonen gefangengehalten werden. Das ehrenwerte Sprite geht dieser Aufgabe schon zum zweiten Mal nach: "Deliverance" ("Befreiung") nennt sich das "Stormlord II"-Abenteuer. Das bewährte Programmierergespann Cecco/Jones ließ sich nicht auf Experimente ein. Der Stormlord läuft und hüpft wie gehabt durch sechs horizontal scrollende Levels und ballert munter um sich. Sammelt die Feen auf und versucht, so weit wie möglich zu kommen. Die Action-Adventure-Elemente des ersten Teils wurden aus dem Fenster gekippt; das Spielprinzip von Deliverance bietet unverwässerte Action. Die obligatorischen Extrawaffen gibt's natürlich auch, von denen unser grummelbärtiges Sprite bis zu fünf Stück auf einmal mit sich rumschleppen kann. Für Zerstreuung beim Dämonenbraten sorgen Bonusrunden, in denen Ihr Extraleben ergattern könnt. *hl*

Geht so



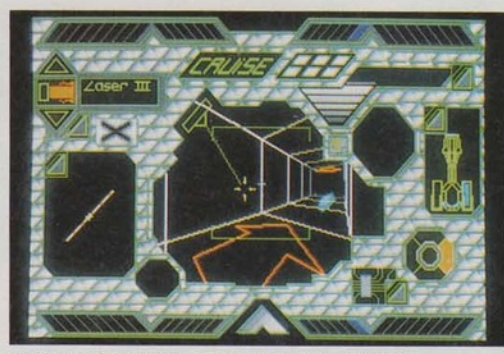
Deliverance offenbart sich als biederes Actionspiel für alle, die einen gepfefferten Schwierigkeitsgrad schätzen. Der einzige spielerische Gag entpuppt sich als niederträchtiger Nerver: Um hoch zu springen, muß man den Joystick dreimal schnell hintereinander nach oben drücken. Ansonsten mogelt sich der Stormlord recht einfallslos durch die grottiggruseligen Levels, die mit ein paar unfairen Stellen verunziert sind und dem C64 Überdurchschnittliches in Sachen Grafik abringen. Trotz einer milden Prise Unterhaltungswert hat das Spielprinzip einen Bart, der noch länger ist als der des Heldensprites.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Hewson, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung

ATARI ST	C 64 51%
in Vorbereitung	Grafik: 68% Sound: 57%
	Schwierigkeit: schwer



Wo sind die Feinde? Suchbild mit Vektorgrafik. (Atari ST)

DONNERVOGEL

Magic Fly

Die "Magic Fly" ist ein ganz heißer Ofen. Eigens konzipiert und entwickelt für hammerharte Polizeieinsätze des "Special Squadron". In den Tunneln einer ehemaligen Minenkolonie hat die Verbrecherorganisation Ceti Triads ihr Hauptquartier und Waffenlabor aufgeschlagen. Mit Eurem Raumgleiter donnert Ihr durch ein komplexes 3D-Vektorgrafik-Labyrinth auf der Suche nach den Gangstern. Da Ihr nur für knappe 20 Flugminuten Treibstoff an Bord habt, müßt Ihr unterwegs Docking Bays anfliegen und auftanken. Natürlich schlafen die Gangster nicht und schicken Euch immer neue Staffeln von Kampfgleitern entgegen. Habt Ihr in den Gängen die Übersicht verloren, dann liefert Euer Bordcomputer, eine 3D-Karte der Umgebung. Natürlich ist die Magic Fly mit der besten Waffentechnologie ausgerüstet, die diesseits des Orion zu haben ist. Neben diversen Lasern, Raketen und Minen ist Euer Maschinchen mit Schutzschildern und Scannern bestückt, die Ihr mit Joystick oder Maus auslösen könnt. *vw*

Geht so



Da lacht das Polizistenherz. Endlich mal wieder ein knackiges Action-Adventure mit einer überzeugenden und logischen Story. Im Gegensatz dazu, baut "Magic Fly" auf dem Atari ST grafisch ganz schön ab. Die Vektorlandschaft der Frontsicht ist arg abstrakt geraten. Man muß schon zweimal hinsehen, um im kleinen Sichtfenster zu erkennen, was da auf einen zukommt. Zu schnell gefeuert und man hat möglicherweise einen Polizeikollegen vaporisiert; zu lange gezögert, und der eigene Gleiter fliegt uns um die Ohren. Wer sich mit diesen Nachteilen anfreunden kann, bekommt solide Abenteuerkost geboten.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Electronic, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung

ATARI ST 52%	C 64
Grafik: 42% Sound: 38%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	

Dieses Jahr werden sie ihn schnappen!









So schön bunt ist die Welt der Urzeit (Amiga)



Der Blick aus der Beobachtungskanzel der Jane Seymour (Amiga)

PROFESSORS QUAL

Time Machine

Professor Potts hat nur eine Leidenschaft — die Zeitreise. Gerade als er wieder im Laboratorium an seinem Zeitmaschinchen herumschraubt, schlagen böse Terroristen zu und legen ihm eine Bombe unter die Kühlerhaube. Natürlich verursacht das einen kleinen Schaltfehler und der zerstreute Professor wird lumpige zehn Millionen Jährchen in die Vergangenheit gebeamt. Mit Hilfe von tragbaren Minizeitmaschinen kann Potts jetzt durch die Jahrtausende düsen und die Zukunft verändern. Damit der Professor nicht wehrlos ist, haben ihn die Programmierer mit einer Elektrisierpistole ausgerüstet. In jeder Epoche der Action Adventures muß Potts eine Aufgabe erfüllen, damit die Entwicklung der Menschheit weitergehen kann. Wenn er z.B. in die Urzeit einen Samen einpflanzt, wächst daraus in späteren Epochen ein Baum, auf den er klettern kann, um eine andere Aufgabe zu lösen. So erfindet er das Rad und entdeckt das erste Erdöl. Unser Held wird mit dem Joystick gesteuert, kann laufen, springen, klettern und Gegenstände aufheben. *vw*

Na ja...

"Back to the Future" läßt grüßen: Offensichtlich sind Reisen durch die Jahrhunderte gerade groß in Mode. So ein Zeitschlamassel bietet sich ja auch an, für ein spannendes Abenteuer. Leider hält sich bei "Time Machine" der Spaß in Grenzen. Die Steuerung des guten Professors ist eine elende Würgerei mit dem Joystick. Soll er springen, dann duckt er sich, soll er laufen, dann schießt er mit großer Wahrscheinlichkeit. Auch die etwas merkwürdige Perspektive der Level trägt nicht gerade zur optimalen Orientierung bei. Da können auch die recht putzigen kleinen Monster-Sprites nicht mehr versöhnlich stimmen.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Vivid Image, Zirka-Preis: 75 Mark

MS-DOS	AMIGA 37%
nicht geplant	Grafik: 35% Sound: 27%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

RAUMRANDALE

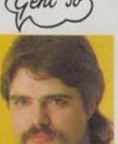
Jane Seymour

Eine ganze Sternenflotte, bestehend aus 20 riesigen Raumschiffen, ist in argen Schwierigkeiten.

Ihr übernehmt nun wahlweise einen weiblichen oder männlichen Charakter. Um die Flotte zu retten und zurück zur Erde zu gelangen, müßt Ihr in jedes der 20 Schiffe eindringen und die Schiffssysteme reparieren. Der erste der Raumer ist die "B.S.S. Jane Seymour". In den 3D-Gängen und Räumen der Raumschiffe treiben sich fiese Monster und wahnsinnig gewordene Besatzungsmitglieder herum. Zahlreiche Gegenstände erleichtern Euch den Auftrag. Da gibt's Waffen, Raumanzüge, Medizin, Schlüssel und vieles andere.

Zusätzlich könnt Ihr herrenlose Roboter für Eure Zwecke einspannen. Mittels Programmodulen, die unterwegs gefunden werden können, dürft Ihr die Roboter füttern und ihnen Anweisungen geben. Um den Überblick in den Raumschiffen nicht zu verlieren, erleichtert ein Automapping die Suche nach dem richtigen Raum. Selbstredend können auch Spielstände gespeichert werden. *mh*

Geht so



Auf den ersten Blick sieht "B.S.S. Jane Seymour" aus wie ein billiges Action-Adventure, mit keinerlei spielerischem Nährwert. Gewöhnt man sich aber an die Steuerung und sieht mal von der recht simplen Grafik ab, hat dieses Programm durchaus einen gewissen Unterhaltungswert. Die Idee mit den programmierbaren Robotern ist ganz nett und gezielter Einsatz der Blechkumpane hilft ungemein. Ansonsten bietet Jane Seymour Durchschnittskost. Freunde von einfachen "Ich suche alle Räume ab"-Spielen werden dank reichhaltiger Auswahl an Gegenständen und fast 4000 zu erforschenden Räumen anständig bedient.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 60%
nicht geplant	Grafik: 51% Sound: 36%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

The Curse of RA

Im Inneren einer Pyramide kämpfen Sie um Ihr Leben. Der mächtige Gott RA hat Sie in einen Scarabäus verwandelt und jagt Sie durch hunderte von Labyrinthen. Können Sie die Rätsel lösen und aus der Pyramide entkommen...

- RA – das Logik-Spiel. 100 Level vollgestopft mit Puzzlen, Rätseln und Geheimnissen. Inklusive Paßwort-System.
- RA – das Arcade-Spiel. 75 weitere Level gegen die Zeit und die Abgründe der Pyramide. Mit High-Scores, Spielstand abspeichern usw.
- RA – das Construction-Set. 30 neue Level zum Selbermachen. Mit komfortablem Editor inklusive Hilfsfunktion und Level-Check.
- RA – über 200 Level Spielvergnügen. Mit viel digitalisierter Grafik, ägyptischen Rythmen, Demo-Modus, und, und, und...



Rainbow Arts Software GmbH
Hansaallee 201
4000 Düsseldorf 11
Hotline 0211-596761

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128–132, 4044 Kaarst 2 Österreich: Karasoft und Darius Schweiz: Thali AG


GESCHENKT!
Cool down!!
Die einzige Coca-Cola Dose, die nach Eurer Pfeife tanzt. Hier gebt Ihr den Ton an. Reagiert auf jeden Klang. Egal ob Pfeifen, Klatschen, Sprechen, Musik – auf was Ihr wollt!
BOW
BASS
Space-Monitor-Radio!
Bringt Sound ins Spiel. UKW ? Kein Problem! Paßt auf jeden Tisch. Mit Teleskop-Antenne. Im Extra Mini-Studio-Look. Ca. Maße in cm 8,5 x 10,0 x 9,0.
So bekommt Ihr Euer Geschenk!
Nennt uns einfach einen Abonnenten. Es lohnt sich für jeden. Ihr bekommt für die Empfehlung ein Geschenk nach Wahl. Und der neue Abonnent nutzt Abo-Vorteile, die für sich sprechen:
1. Abo-Preis-Vorteil: Im Abo kostet jedes Heft nur DM 5,80 anstatt DM 6,50.
2. Abo-Zeitvorteil: Ein Abo-Leser erhält POWER PLAY noch bevor sie am Kiosk erscheint.
3. Abo-Heftvorteil: Ein Abo-Leser versäumt kein einziges Heft, denn jedes Heft kommt frei Haus.


BRITZEL!!
1:00
Apple Zapper !!!!
Die Uhr die keinen Strom mehr braucht. Zeigt Zeit, Datum und Sekunden. Läuft mit Zitrone, Pflaume, Kartoffel, Orange. Ausprobieren. Einfach in Obst stecken. Fertig. Jetzt spart Ihr Energie!
ZOSCH
Under Fire!
Der Profi-Joystick für Computer und Video-Spiele- Freaks. Mit zwei digitalen Feuertasten, Slowmotion-Funktion, zwei Sonderfunktions-Tasten, besserer Steuerung. Der Hammer für Durchblicker !
JA, ICH WILL MEIN PLAY GESCHENK!
Ich habe POWER PLAY weiterempfohlen.
Als Geschenk wähle ich jetzt:
das Space-Monitor Radio.
die tanzende Cola Dose.
den Apple Zapper.
den Profi Joy-Stick:
für ATARI, AMIGA, COMMODORE AMSTRAD, SCHNEIDER, SPECTRUM
für SEGA Master-System
für SEGA GENESIS
für NINTENDO Entertaiment System
für NEC PC-Engine
Prämienempfänger und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein. Die Auslieferung der Prämie erfolgt sofort, wenn das Abonnement bezahlt ist.
Einfach Karte rechts ausfüllen, Euer Wunsch-Geschenk ankreuzen und einsenden an den Markt & Technik Verlag.
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Hier hüpfe ich und kann nicht anders (Atari ST)



Mr. Dos wenig ansehnliches Comeback (Amiga)

ZUM KUGELN

Manix

Filbert ist ein gelber Gummiball und hat außerdem noch andere Probleme. Er lebt auf einem Planeten, der aus lauter Quadraten einer bestimmten Farbe besteht. Das wäre ja noch ganz nett, wenigstens für einen Gummiball, aber leider regnet es seit Tagen kleine Bomben vom Himmel. Jedes Quadrat, auf dem sie explodieren, ändert die Farbe. Da Filbert sehr auf Ordnung hält, ist ihm das gar nicht recht. Er hüpft also mit Eurer Joystick-Unterstützung von Feld zu Feld und färbt um, was das Zeug hält. Jedesmal, wenn er ein Quadrat trifft, ändert sich die Farbe. Um uns die Malerarbeiten nicht zu leicht zu machen, bevölkern feindliche Bälle, stachlige Bienen, spitze Dornen und Säurepfützen die Landschaft. Offensichtlich hat Filbert eine Vorliebe für Cola. Er kann nämlich leere Dose als Wurfgeschosse zur Verteidigung einsetzen. Insgesamt müssen wir, allein oder zu zweit, 160 Landschaften von Bombentrichtern und aufgeblasenen Killerkugeln befreien. Ein Zeitlimit sorgt gemeinerweise dafür, daß uns schnell die Luft ausgeht. *vw*

Na ja...

Das ist wieder so ein Spielchen, das mit seiner eigenwilligen 3D-Perspektive jeden aufrechten Ballsteuermann zur Verzweiflung treibt. Wenn Filbert wenigstens rollen würde, dann könnte man seinen Weg noch verfolgen; aber nein, er hüpft wie wild durch die Gegend und landet unter Garantie auf dem falschen Feld. Noch dazu muß man sich ständig irgendwelcher Feinde erwehren, was, kombiniert mit Unübersichtlichkeit und happigem Zeitlimit, fast unmöglich ist. Geschickte Joystickkünstler, die eine echte Herausforderung suchen, können ja mal reinspielen, allen durchschnittlich Begabten sei von "Manix" abgeraten.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Millenium, Zirka-Preis: 75 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung

ATARI ST 39%	C 64
Grafik: 44% Sound: 40%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	

MR. DO, WAS NU'?

Mr. Do! Run Run

Hier etwas Lehrreiches aus der Abteilung "Sag, wo kam die Idee für diesen Spielenamen her?": "Da Doo Ron Ron" war 1963 ein US-Singlehit der Combo The Crystals. Von diesem Oldie inspiriert nennt sich die Neuauflage der Spielhallenabenteuer von Mr. Do sinnig "Mr. Do! Run Run". In dieser Fortsetzung hat sich das Spielprinzip etwas verändert. Um einen Level zu schaffen, müßt Ihr jeweils alle Monster auf dem Spielfeld killen, das übrigens nicht scrollt. Dies geschieht entweder durch einen Treffer mit dem Magieball oder durch eine Barriere, die man einem Monster auf den Hinterkopf plumpsen lassen kann. Umkreist Ihr einen Abschnitt des Spielfelds vollständig, erscheinen in seinem Inneren bonuspunkthaltige Früchtchen. Ihr könnt nur Monster treffen (und von ihnen getroffen werden), wenn diese sich auf gleicher Höhe mit Eurem Sprite befinden. Und geht der Wurf mit dem Ball mal ins Leere, hüpft dieser solange durch die Landschaft, bis er pflichtschuldig ein Opfer erwischt. In dieser Zeit müßt Ihr auf diese Waffe allerdings verzichten. *hl*

Na ja...



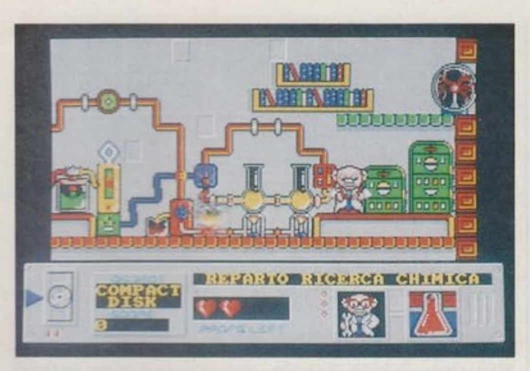
Das klassische Spielprinzip von Mr. Do hat durchaus was für sich: In geistiger Verwandtschaft zu "Pac Man" mampft man sich durchs Spielfeld und muß seine Killerkugel gezielt einsetzen. Mr. Do! Run Run ist spielerisch dürftiger als das legendäre Vorbild und bietet eine technische Ausführung, bei der jedes Disketten-Laufwerk vom Ausspuckreiz befallen wird. Vor allem als Amigabesitzer muß man sich angesichts von Dudelmusik, Krümelsprites und abschreckenden Grafiken leicht veralbert vorkommen. Das Programm spielt sich gottlob nicht so schlecht, wie es aussieht.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electro Coin, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 45%
nicht geplant	Grafik: 24% Sound: 19%
	Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 45%	C 64
Grafik: 24% Sound: 36%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	



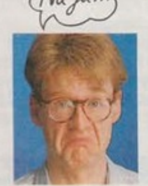
Der Angriff der Killerlaborflaschen (Amiga)

GUMMIZELLE

Mad Professor Mariarti

Professor Mariarti ist ein Schrauber, wie er im Buche steht. Zu jeder Tages- und Nachtzeit werkelt er in seinen Laboratorien an der Produktion von Mikrochips und Raketenmotoren. Doch die aufrechten Bürger von Mariartis Heimatstadt zweifeln an seinem Verstand. Der Bürgermeister stellt ihm ein Ultimatum: Entweder er schließt seine fünf Labors oder er landet in der städtischen Irrenanstalt. Eure Aufgabe ist es, den Professor mittels Joystick durch sein Institut zu schleusen und überall den Strom abzustellen. Der Doktor muß von Plattform zu Plattform hüpfen, wildgewordene Disketten und Bunsenbrenner umhauen und alle möglichen Schalter bedienen. Kann er Anfangs nur mit Schraubenschlüsseln zuhauen, rüstet er sich im Laufe des Spiels mit Bolzengewehren, Laserkanonen und Viruskillern aus. Diese Gerätschaften gibts, wie könnte es anders sein, natürlich nicht umsonst. *vw*

Na ja...

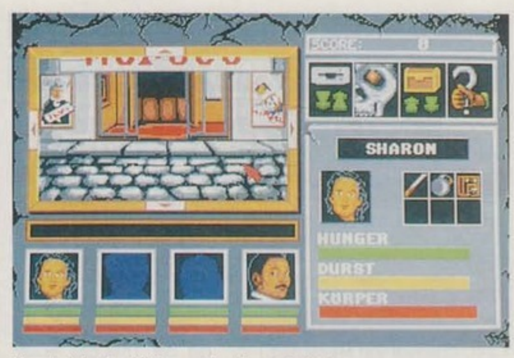


Wieder so ein Plattformmurks, bei dem die Spielfreude schon nach ein paar Minuten flöten geht. Der verrückte "Professor Mariarti" ist eine dermaßen lahme Ente, daß der Joystick Euch bald vor Müdigkeit aus der Hand fallen wird. Ein Stück hüpfen, mit dem Schraubenschlüssel werfen, wieder ein Stück hüpfen. Der nächste Level, dasselbe Spiel. Die angeblich so hochkarätigen Rätsel im Spiel entpuppen sich bei genauerer Betrachtung als simples: "Drück hier den Schalter, drück dort den Schalter". Die ganz nett gemachte Grafik kann leider diese Schwachstellen nicht aufwiegen.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Krisalis, Zirka-Preis: 50 bis 75 Mark

MS-DOS	AMIGA 32%
nicht geplant	Grafik: 29% Sound: 26%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung



Der nächste Zombie kommt bestimmt (Amiga)

KLICK ZOMBIE KLICK

Lords of Doom

Nebel wallt über den Friedhöfen und schauerliche Laute dringen aus dem Monitor. Die Zombies sind los! Die vier Herren der Finsternis, die Bösesten der Bösen, machen sich auf in unser Heimatstädtchen, um dort die Macht zu übernehmen. Nur Du, Spieler, kannst die Welt noch retten. In dem Adventure "Lords of Doom" steuern wir zwei furchtlose Helden durch die menschenleeren Straßen einer Stadt und kämpfen beherzt gegen die Armeen der Modermänner. Neben einem Icon-Menü, mit dem wir die Figuren steuern, wird uns die Umgebung aus der Sicht unserer Mannschaft geboten. Sind wir anfangs noch zu zweit, treffen wir im Laufe des Spiels auf zwei weitere Furchtlose, die uns beim Zombietilgen helfen. Fast alle Gegenstände, die im Bild erscheinen, können aufgenommen und benutzt werden. Eine Anzeige informiert uns über den körperlichen Zustand der Charaktere. Bevor die Zombiearmee zurück in ihre Gräber marschiert, müssen wir uns ausgiebig in der Stadt umsehen und so manches grausige Rätsel lösen. *vw*

Geht so



Ich habe bei "Lords of Doom" etwas zwiespältige Gefühle. Die recht makabre Untoten-Gruselstory ist ganz nett und auch die spielerischen Möglichkeiten bieten keinen Anlaß zur Klage. Man kann eine ganze Menge mit den gefundenen Gegenständen anstellen und seine vier Charaktere getrennt durch die Stadt wandern lassen. Nur leider will die Grafik so gar keine Gruselstimmung bei mir aufkommen lassen. Die erinnert eher an einen Besuch in der Geisterbahn. Auch die Ladezeiten stören etwas das Bild vom ungetrübten Adventure-Spaß. Seltsamerweise spielt sich "Lords of Doom" auf dem C 64 noch am besten.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 57%
nicht geplant	Grafik: 54% Sound: 36%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 57%	**C 64 62%**
Grafik: 54% Sound: 36%	Grafik: 68% Sound: 46%
Schwierigkeit: mittel	Schwierigkeit: mittel

BEDINGT HYPERRAUMTAUGLICH

Megatraveller

Der große Rollenspielboom war noch nicht ausgebrochen, als der amerikanische Games Designer Workshop (= am. Spielehersteller) 1977 sein futuristisches Gegenstück zu Gary Gygax's "Dungeon and Dragons" vorstellte. "Traveller" spielte in ferner Zukunft, in einem von Menschen und anderen raumfahrenden Rassen kolonisiertem Universum. Das Science-fiction-Rollenspiel bezog Ideen und Szenarios jedoch weniger aus märchenhaften Weltraumepen wie Star Wars oder Buck Rogers, sondern versuchte vielmehr eine Zukunft auf streng wissenschaftlicher Basis zu simulieren. Traveller wurde ein durchschlagender Erfolg, so daß 1987 eine komplett überarbeitete Version auf den Markt gebracht werden konnte: "Megatraveller" war geboren. Der amerikanische Produzent Paragon Software sorgte nun für die MS-DOS-Umsetzung des Klassikers. Damit der Einstieg in das komplexe Traveller-Universum nicht zu schwer fällt, wurde dem Programm kurzerhand eine gekürzte Fassung des Megatraveller-Regelwerks als 150seitiges Manual beigelegt.

Bevor man den Kampf gegen "The Zhodani Conspiracy" (so der Titel des ersten Szenarios,) aufnehmen kann, muß jedoch zuerst eine schlagkräftige Abenteurerparty zusammengestellt werden. "Ausgewürfelte" Charaktere haben deshalb die Möglichkeit, sich bei den Marines, der Navy, der Army, bei den Scouts oder den Händlern zu verpflichten. Je nach Erfolg und Länge ihrer Dienstzeit können sie so einige der über 80 verschiedenen Skills erwerben. Hat man letztendlich fünf Möchtegernehelden durch diese (nicht ungefährlichen!) Lehrjahre geschleust, wird man auch schon mitten ins Abenteuer geschleudert. In Städten, Bars und in der Wildnis steuert man seine Party in bewährter Ultima-Ansicht, im eigenen Raumschiff wird dann zwischen Weltraumkarten, Cockpitansichten und Kontrollräumen hin- und hergeschaltet. Egal, ob interplanetarer Handel, Raumschiffschlachten oder wilde Straßenschießereien: Unter Zuhilfenahme einer ganzen Reihe von Menüs macht Megatraveller all' das möglich. Unterstützt werden dabei alle gängigen Grafikkarten. *wi*



In einer Weltraumbar nimmt das Abenteuer seinen Anfang (MS-DOS/VGA)

Na ja...

Mag ja sein, daß "Megatraveller" ohne Computer und im Kreise einer illustren Spielerrunde einen Haufen Spaß macht. Die Computerversion treibt dem gestandenen Rollenspieler Tränen der Entrüstung aus den Augenwinkeln. Allein das Erschaffen" seiner Party wird beim AD&D-verwöhnten Spielefreund auf Unverständnis stoßen. Viele Zusatzfähigkeiten, die von verschiedenen Rassen und Klassen lernen können, sind zwar ganz schön; aber wer ist auf die dämliche Idee gekommen, diese Skills per Zufall verteilen zu lassen? Außerdem sind von den zahlreichen Skills nur ein Teil im Spiel wirklich zu gebrauchen, der Rest ist für den Nachfolger vorgesehen. So kann's passieren, daß Ihr einen feschen Marinesoldaten habt, der viele Skills hat, die in "The Zhodani Conspiracy" völlig nutzlos sind. Am Spieler ebenfalls vorbei gedacht, ist das hektische und unfaire Kampfsystem. Zusätzlich sorgt das Menüsystem mit einer wahren Verschachtelungsorgie für Verwirrung. Komplexität hin oder her: Megatraveller ist nur absoluten Fans zu empfehlen.

Gut!



Mag Michael brummeln, was er will: Mir gefiel "Megatraveller" nach einiger Eingewöhnungszeit ganz gut. Zugegeben, das Handbuch läßt trotz beachtlichen Umfangs einige wichtige Punkte ungeklärt. Diese sucht man dann auch verzweifelt zwischen Tabellen, Sternenkarten und Waffenkatalogen. Hat man sich jedoch an Manual und Benutzerführung gewöhnt, kann man sich an Komplexität und Tiefe des Programmes ungetrübt erfreuen. So stöhnte mein hoffnungslos überladener Ex-Marine früher als seine Kameraden über Sauerstoffmangel. Erst als er einen Teil seines Waffenarsenals an den Nebenmann abgab, begann auch bei diesem der Sauerstoffverbrauch rapide anzusteigen... Beim Kampfsystem (unlogisch und hektisch) und bei der Kommunikation mit anderen Wesen (so gut wie nicht vorhanden) hat Paragon jedoch geschlampt. Der Sprung in die Rollenspielelite bleibt "Megatraveller" so leider versagt.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Paragon, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 59 %	AMIGA
Grafik: 51 % Sound: 24 %	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant





Listen, Icons und Menüs: die komplexe Welt von "Megatraveller" (MS-DOS/VGA)

MANGELHAFTER METZELMEISTER

Battlemaster

Plündernde Horden haben das Sagen: Mußten sich Wohnzimmerstrategen in den letzten Monaten mit so trivialen Dingen wie Ökologie und Weltpolitik herumärgern oder gar in die demütigende Rolle eines biederen Eisenbahnunternehmers schlüpfen, darf jetzt "endlich" wieder kräftig mit den Säbeln gerasselt werden. In Mike Simpson's "Battlemaster" geht's zu, wie während der Hunnenfeldzüge: Üble Schläger ziehen brandschatzend und mordend durch die Landschaft, die Grundrechte sind aufgehoben und geschossen wird auf alles, was eine andere Hautfarbe hat. Daß dies einem hehren Ziele dient, versteht sich von selbst. Ewiger Frieden für den fiktiven Battlemaster-Kontinent ist's, wofür der Spieler die Waffe zückt. In der Rolle eines Helden (16 Angehörige verschiedener Rassen und Berufungen stehen zur Auswahl) gilt es, vier Kronen legendärer Könige in Besitz zu bringen. Alleine ist das schwerlich zu schaffen; so ist es gut, schon zu Beginn des Spieles eine Handvoll ergebener Gefolgsleute hinter sich zu wissen. Wie der Anführer, so die Gefolgschaft: Hat man sich z. B. für einen Zwergenkrieger entschieden, wird man auch von einer Bande ähnlich kleinwüchsiger und bärtiger Finsterlinge begleitet. Viel mehr als diverse Dörfer dem Erdboden gleichmachen und alles einzusacken, gibt es für den Spieler nicht zu tun. Dabei muß der ganze Kontinent (eine farbige Karte liegt dem Programm bei) durchwandert werden. Halt wird nur da gemacht, wo es auch etwas zu holen gibt. So steuert man in Siedlungen und Höhlensystemen seinen Anführer (der Rest des Trupps folgt brav) mittels Maus aus der Vogelperspektive. Die linke Maustaste läßt den Helden je nach angewählter Waffe schlagen oder schießen, die rechte befördert den Spieler in diverse Menüs. Zusammengeraubte Nahrungsmittel können so verzehrt, alte Waffen gegen effektivere ausgetauscht werden. In Gemeinden, in denen Wesen gleicher Rasse wie die eigene wohnen, können zudem meist auch neue Soldaten angeworben werden. Bezahlt wird — man ahnt's — mit erkämpftem und erstohlenem Geld. Wird es des Kämpfens zu viel oder ist der eigene Trupp schon arg dezimiert, darf ebenfalls der Geldbeutel gezückt werden. Dann kann ein Landstrich unbehelligt passiert werden. Darüber hinaus darf über Icons/Menüs die Kampf- und Marschaufstellung der eigenen Leute verändert oder ein Blick auf Besitz und körperlichen Status der Truppe geworfen werden. Hat man in einer Gemeinde eine (anfangs) kleine Aufgabe erfüllt, wird auf eine Übersichtskarte des Kontinents umgeschaltet. Dort klickt man einfach einen neuen Zielort an und schon befindet man sich wieder im oben geschilderten Kampfmodus. Auf diese Weise sollen, laut Anleitung, dem Spieler früher oder später auch die gesuchten Königskronen in die gierigen Hände fallen. *wi*



Da muß man durch: die kriegerische Welt von "Battlemaster" (ST)

Na ja...

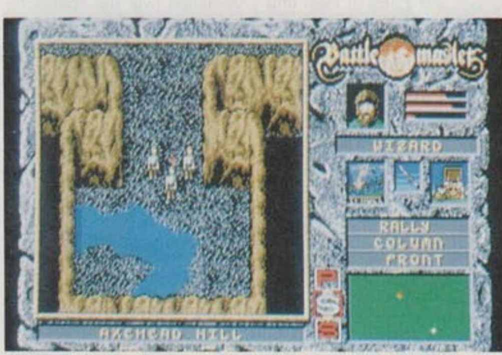


Ach, du meine Güte! Das soll ein strategisches Rollenspiel sein? Von Strategie und Taktik bei "Battlemaster" keine Spur, bei Prügeleien mit dem Gegner ist meistens nur Glück vonnöten, aber keine taktische Formation der eigenen Truppen. Bestes Beispiel dafür sind die Waldsiedlungen, in denen Elfen leben. Kommt's hier zum Kampf, sieht man meistens weder Feind noch Freund. Da hilft nur Beten und kräftiges Eindreschen auf den Feuerknopf, in der Hoffnung irgendwen zu treffen. Außerdem nützen mir die tollen Items fast gar nichts, wenn ich die nicht verkaufen kann. Plündern und Rauben ist also schon vorgegeben. Zudem sind Fallen ziemlich unfair versteckt und so manche Expedition endet schon nach kurzem Fehltritt. Die Grafik ist ganz lieb und die Idee auch, aber das macht noch kein innovatives Spiel aus.

Na ja...



Auf dem Bildschirm wuseln die Sprites, Todesschreie quietschen aus dem Lautsprecher, der Feuerknopf wird monoton bearbeitet — die Übersicht habe ich schon lange verloren. Mit Strategie, Taktik oder Geschicklichkeit kommt man bei Battlemaster leider nicht besonders weit. Entdecken und ausprobieren, darauf beschränken sich die an den Spieler gestellten Anforderungen. Nur mit Glück kann man z. B. eine Fallgrube umgehen, die sich plötzlich unter den Füßen der eigenen Kämpfer öffnet. Während der zahlreichen Kampfszenen hilft dann auch Glück nicht mehr weiter. Wer, wann, wo und warum auf wen schießt oder einschlägt, wäre wahrscheinlich auch für die Entwickler nicht mehr ganz ersichtlich. Nette Grafik und eine interessante Spielidee wurden bei Battlemaster mit Füßen getreten. Für Angehörige der seltenen Spielerart "militante Entdecker" vielleicht ganz interessant, an alle anderen: Finger weg — dieses Spiel nervt!



Bitte recht freundlich: eine Handvoll Plünderer steht stramm (ST)



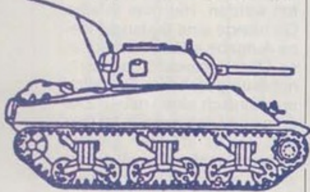
Genre: Action-Adventure
Hersteller: PSS, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	**AMIGA**
in Vorbereitung	in Vorbereitung
ATARI ST 41%	**C 64**
Grafik: 63% Sound: 42%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	

STRATEGIESCHMANKERL

UMS II: Nations at War

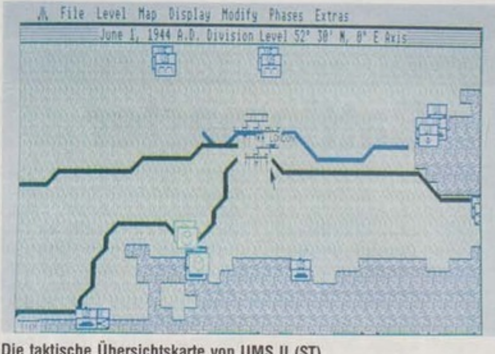
Fortsetzungen scheinen nicht nur in der Filmbranche beliebt zu sein. Auch die Computerspiele-Industrie setzt immer mehr auf Nachfolger erfolgreicher Programme. Unter dem Rainbird-Label kommt nun der zweite Teil zum Strategiespiel "Universal Military Simulator". Der erste Teil sorgte bei Heimstrategen aus verschiedenen Gründen für Furore. Zum einen war da die relativ leichte Bedienung per Maus und Menü, zum anderen gab es eine zoom- und drehbare feine 3D-Darstellung des Kampfgeländes. Leider war



man auf relativ wenige taktische Finessen beschränkt, das zur Verfügung stehende Gebiet war ziemlich klein und ärgerlicherweise verrechnete sich der UMS I teilweise bei Auseinandersetzungen.

Dafür wird der Hobby-Napoleon bei der Fortsetzung aus dem Vollen schöpfen dürfen. Nicht umsonst hat das Programm den Untertitel "Nations of War". Beim UMS II ist alles ein paar Nummern größer. (Bis auf die Rechenfehler, die gibt's nicht mehr!) Sie können nicht nur auf einem beschränkten kleinen Gelände ein paar Armeen kommandieren. Ganze Länder dürfen Sie auf einer Originalkarte der Welt aufeinander hetzen. Natürlich ist die Karte zoombar und scrollt auch ganz brav. Wer möchte, darf sich die vorgegebenen historischen Schlachtengetümmel auf eigene Bedürfnisse zurechtbiegen: Alexander der Große verfügt über Atomwaffen? Die spanische Armada setzt U-Boote ein? — Bitte sehr: ein Klick hier, ein Schieberegler dort, und schon sind die Voraussetzungen der Geschichte komplett geändert. Aber wer lieber Wert auf Originaltreue legt, darf im Menüwust schwelgen. Vom Wettereinfluß (von wo kam noch gleich der Wind am 12.10.1812?) bis zum allgemeinen nationalen Verhalten (war der spanische König von 1637 nun eher ein Ghandi oder doch ein Stalin?) kann alles eingestellt werden was das Herz begehrt. Neu am UMS II sind neben den umfangreicheren taktischen Einstellungen und größerem Schlachtgebiet auch Wirtschaftszusammenhänge (wer produziert was, wann, wo und wieviel?), ein diplomatisches Menü für Kriegserklärungen oder Freundschaftsverhandlungen. Wählbare und grafisch darstellbare Witterungsverhälttnisse (Regnet's auf dem Schlachtfeld: ja oder nein?) fehlen ebensowenig wie Geländeunterschiede und Infrastruktur.

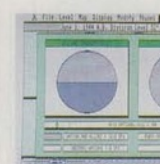
Wer im taktischen Gewühl mal die Übersicht verliert, darf sich per Drucker einen schriftlichen Bericht ausdrucken lassen. Übrigens läuft der UMS II auch auf STs mit Schwarzweißmonitor *mh*

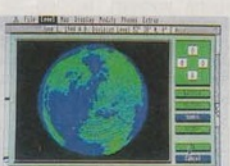


Die taktische Übersichtskarte von UMS II (ST)

Geht so

Hammerhart, was da auf die taktische Fangemeinde zukommt. An den "UMS II: Nations at War", sollten sich nur Leute wagen, die strategisches Schwermetall zum Frühstück vernaschen. Alleine das Handbuch hat Ausmaße einer Enzeklopädie (dank überwältigender Vielfalt von Menüoptionen dürfte auch der ärgste Hunger nach taktischer Zahlenwut befriedigt werden). Hier die Moral etwas anheben, dort die Marschbefehle ändern, gegenüber die Temperatur kontrollieren und in der Ecke unten links die Verluste zählen. (Fehlt nur noch die einstellbare Farbe der Uniformen.) Aber ernsthaft — mir persönlich hat der erste Teil etwas besser gefallen. Zwar verrechnete der UMS I sich im ungünstigsten Fall um ein paar hundert Leute hier und da, aber dafür brachte es mehr Spaß. Ganz einfach aus dem Grund, daß man nicht nur auf fertige Szenarios zurückgreifen mußte. Ändern bis zum Umfallen ist zwar ganz nett, aber wer seine eigenen Schlachten zusammenbasteln möchte, wird beim UMS II etwas enttäuscht. Auch vermisse ich das 3D-Gelände. Das war zwar klein, aber bis ins Kleinste veränderbar und für meinen Geschmack überschaubarer.





▲ Trockener geht's kaum noch: Tabellen, Grafiken und Zahlenfummeleien bei UMS II (ST)

Geht so

Strategie in allen Ehren, aber hier wird's mir zuviel: Bei UMS II kann man quasi von der Größe der Hagelkörner bis zur Unterhosenfarbe der Soldaten ziemlich alles einstellen. Für Realismus-Fans und Schlachtenreaks mag das ja die Offenbarung sein, für meinen Geschmack hemmt es nur den Spielfluß. Außerdem hat die Genauigkeit ihren Preis. Das Programm rechnet sehr, sehr schleppend: Soll man vielleicht in den langen Wartezeiten das telefonbuchstarke Handbuch auswendiglernen? UMS II ist mit Sicherheit nichts für Gelegenheitsstrategen oder ungeduldige Zeitgenossen; mein Fall ist's leider nicht, der erste Teil hat mir wesentlich besser gefallen.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Firebird, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	**AMIGA**
in Vorbereitung	in Vorbereitung
ATARI ST 36%	**C 64**
Grafik: 34% Sound: 0%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	

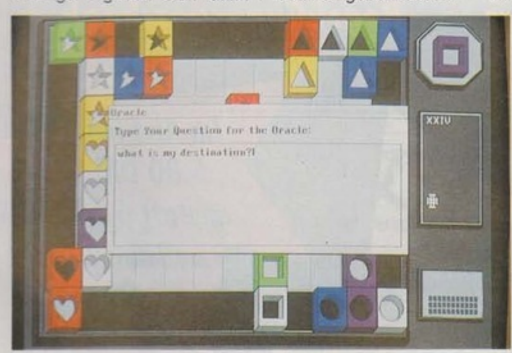
GEHIRNFOLTER

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Ishido

Bisher hatten nur Macintosh- und Game-Boy-Besitzer das Vergnügen, jetzt kann man sich auch auf dem PC stilvoll um den Verstand bringen. Was auf den ersten Blick wie eine simple Domino-Version aussieht, entpuppt sich als exquisites Gehirnmarterwerkzeug wie es nur die abgefeimtesten Progammierer entwickeln können.

72 Spielsteine müssen mit der Maus auf einem acht mal zwölf Felder großen Brett plaziert werden. Jeder Stein hat eine bestimmte Farbe und ein Symbol. Leider dürfen nur Steine nebeneinander abgelegt werden, die entweder in Symbol oder Farbe übereinstimmen. Je mehr Steine das Brett bevölkern, um so schwieriger wird das Unterfangen. Allerdings ergeben sich dann auch vielversprechende Viererkombinationen, sog. "4-Ways", bei denen der Score multipliziert wird. Solitär-Spieler kommen ebenso zum Zug wie Steinchensetzer, die lieber gegen einen Freund antreten wollen. Steht Ihr auf Hektik, dann spielt Ihr gegen die Zeit, steht Euch der Sinn mehr nach Meditation und tiefschürfenden Gedankengängen, dann schaltet Ihr die Uhr einfach aus. Die MS-DOS-Version hat einen eingebauten Editor, mit dem Ihr Spielfeld und Steine ganz nach Eurem Geschmack gestalten könnt. Alle Grafikkarten werden unterstützt, wobei schon die EGA-Version ganz famose Bilder auf den Monitor zaubert. Seid Ihr des Knobelns über, dann könnt Ihr Euch von einem Orakel buddhistische Weisheiten mit in die Ishidolose Zeit geben lassen. *vw*



Oh heiliges Orakel, bitte hilf mir weiter (MS-DOS/VGA)



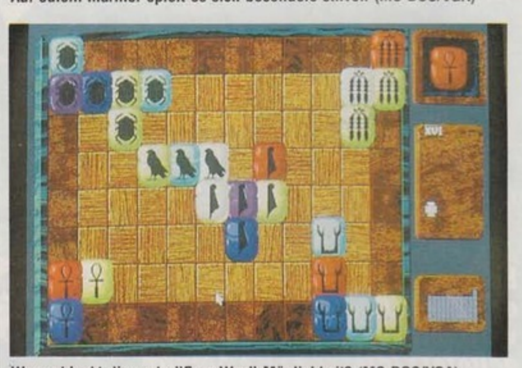
"Ishido" ist kein Spiel — Ishido ist eine Philosophie. So vielfältig wie das Leben selbst, sind auch die möglichen Kombinationen der Steine. Man muß sich nur kurze Zeit mit diesem Programm auseinandersetzen und alles übrige ist vergessen. Das Spiel muß keinen Vergleich mit Schach, Go oder Shanghai scheuen. Einfachen, leicht verständlichen Regeln steht ein Kosmos an Zugmöglichkeiten gegenüber. Das Bonussystem führt zu ähnlichen Dauersitzungen vor dem Monitor wie wir sie auch von Tetris kennen. Besonders um Dreier- und Viererkombinationen zu bauen, ist eine Menge Vorstellungskraft vonnöten. Die eingebaute Editierfunktion ändert zwar nichts am Spielablauf, ist aber eine leckere Dreingabe, um sich die stimmungsvolle Grafik ganz nach den eigenen Wünschen zu gestalten. Wer nicht vor Grübelsitzungen zurückschreckt und auch sonst in der nächsten Zeit keine weiteren Verpflichtungen hat, ist mit Ishido sehr gut bedient.



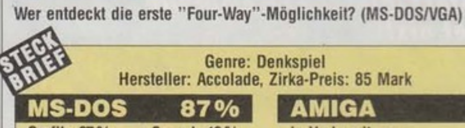
Nach all den "Steinchen-wegklick"-Titeln der letzten Wochen tut das originelle "Steinchen-ableg"-Konzept der Spielerseele gut. Ishido ringt Euch zunächst eine gewisse Warmspielpflicht ab ("Wie war das doch gleich mit den Four-Ways?"), doch dank superleichter Bedienung und ausführlicher Dokumentation hat das "Bahnhof"-Gefühl bald ein Ende. Schon bald legt man hurtig seine Steine ab, sinniert über risikovolle Kombinationen und liefert sich Highscore-Duelle mit Freunden. Die bis ins letzte Detail ausgetüftelten Spielmodi garantieren satten Langzeitspaß. Zudem sieht die PC-Version unter allen Grafikkarten relativ gut aus und spielt sich selbst mit Tastatur flüssig. Ihr dürft Euch aber nicht an der Portion Zufall stören, die über die Vergabe der Steine waltet. So ist es nicht immer machbar, alle Steine zu plazieren, doch dafür spielt sich jede Ishido-Runde anders. Ein rundum edles Tüftelspiel mit glänzender Aufmachung, bei dem man unbedingt mal reinklicken sollte. Und vielleicht verrät Euch das "Orakel" ganz nebenbei ein paar Einzelheiten über den Sinn des Lebens...



Auf edlem Marmor spielt es sich besonders stilvoll (MS-DOS/VGA)



Wer entdeckt die erste "Four-Way"-Möglichkeit? (MS-DOS/VGA)



STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 87%
Grafik: 67% Sound: 10%
Schwierigkeit: mittel

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant


Seit Äonen sehnsüchtig erwartet -
jetzt endlich gibt´s POWER PLAY
zum Abonnieren!
- mit Berichten und beinharten Tests von Computer- und Videospielen
... das hypergalaktische Verwirrspiel als Begrüßungsgeschenk
- neueste Software auf Herz und Nieren geprüft
Im Abo nur 5,80 DM anstatt 6,50 DM
- mit Tips&Tricks zu den schwierigsten Spielen
... und dazu mit noch mehr Vorteilen:
den Preisvorteil
bequeme Zahlungsweise
das Begrüßungsgeschenk
wird mit Lichtgeschwindigkeit geliefert (dieser Extra-Service kostet nix!)
...oder wißt Ihr was Besseres??!
DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN
DM 6,50
POWER PLAY
SOFTWARE

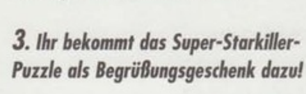
Nutzt die Vorteile des besonders günstigen Jahresangebotes und schickt die Karte am besten heute noch ab!



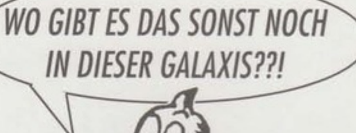
JAHRES-ANGEBOT

1. Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!



3. Ihr bekommt das Super-Starkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!





4. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!

5. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!

Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

MITMACH-KARTE



Folgende Artikel aus Ausgabe __________ haben mir besonders gut gefallen:

1. ______________________________ Seite ______
2. ______________________________ Seite ______
3. ______________________________ Seite ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ______________________________ Seite ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen: ______________________________

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen ______________________________

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Tips: ______________________________

Eure Nachricht an die Redaktion

POWER-Coupon

für meine kostenlose private Kleinanzeige in **Ausgabe 1/91** von POWER PLAY

Rubrik:

- ☐ Amiga
- ☐ C 64/128
- ☐ MS-DOS-PCs
- ☐ Atari ST
- ☐ Sega Master
- ☐ Sega Mega
- ☐ Nintendo
- ☐ PC-Engine
- ☐ Kontakte

Text inklusive Adresse oder Telefon-Nummer:

Einsendeschluß: 12. November 1990

KOSTENLOS

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.
Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht.

Datum: ______________ Unterschrift: ______________

Bitte Karten an der Perforation heraustrennen.

POWER PLAY ABONNEMENT

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM. (Ausland zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl) Alter

Datum, 1.Unterschrift

Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift 01/AD 10 0A

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Abonnement-Service

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

POWER PLAY LESER - HITPARADE

Gewinnt mit POWER PLAY!

Die Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

3.

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname Alter

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

Bitte sagen Sie uns hier, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name /Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte frankieren, 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Bitte Karten an der Perforation heraustrennen.

GEWINNT MIT BOMICO



Fast geschenkt: Ein ganzes Jahr lang verlosen wir insgesamt 14400 Mark und zwölf feine Walkman. Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen richtig beantworten...

Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Software-Firma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Software-Haus Exxos programmiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Bomico
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 16. November 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

BOMICO TOP TEN

1. Sim City
2. Lost Patrol
3. Emlyn Hughes Soccer
4. Klax
5. F-29
6. Tie Break
7. Invest
8. Midnight Resistance
9. Rings of Medusa
10. Logo

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK

Hallo Clubfreunde!

B.I.T.S. Computer Club
Computertyp: MS-DOS, Atari ST, Amiga C64
Leistungen: monatliche Clubzeitschrift; Clubraum; PD-Service; Spielturniere; Clubrabatte bei Software u. Zubehör
Schwerpunkte: Einsteigerhilfen; Tips & Tricks, Lösungen; Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: monatlich 10 Mark
Anschrift: B.I.T.S. Computer Club Berlin
Jagowstr. 17
Postfach 21 02 65
1000 Berlin 21

Fullshop
Computertyp: Sega
Leistungen: tägliche Hotline; zweimonatliche Clubzeitung; Preisausschreiben; Spieleverleih
Schwerpunkte: Informationen und Hilfestellungen
Mitgliedsbeitrag: jährlich 15 Mark
Anschrift: Stefan Janzen
Weserstr. 53
1000 Berlin 44

Double Trouble
Computertyp: Sega, Nintendo
Leistungen: 1x wöchentlich vier Stunden eine Hotline
Clubzeitung; stets neueste Kataloge von Sega & Nintendo
Schwerpunkte: alles um Sega und Nintendo
Mitgliedsbeitrag: jährlich 20 Mark
Anschrift: Double Trouble
Matthias Herendorf & Andreas Metter
Bürgerstr. 29
1000 Berlin

Magic Soft Club
Computertyp: C 64
Leistungen: drei Computermagazine jährlich auf Diskette
Anschrift: Magic Soft Club
Sascha Leupold
Gartenholz 80
2070 Ahrensburg

Softfun
Computertyp: PC, Amiga, Atari ST
Leistungen: Clubzeitschrift, Hotline, Tips, PD-Bibliothek; Software-Tests
Mitgliedsbeitrag: 55 Mark
Anschrift: Mike Lütjens
Artlenburger Landstr. 24
2126 Adendorf

Atari STE Club Germany
Computertyp: Atari 1040 STE
Leistungen: PC-Software-Bibliothek, Clubzeitschrift, Sammeleinkäufe von Spielen, Source Code Bibliothek, Hotline
Schwerpunkte: Information, Erfahrungsaustausch, Hilfen für Atari STE-Anwender und Programmierer
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark
Anschrift: Atari STE Club Germany
c/o Björn Bernbom
Postfach 1141
2250 Husum

128er Club Uwe Schwesig
Computertyp: C 128; C 64
Leistungen: Tips und Tricks zum Programmieren des C 128, umfangreicher PD-Diskettenbestand aller 128er Clubs in der BRD
Schwerpunkte: Tips und Tricks zum Fliegen mit dem Flight-2; Hilfestellungen bei Basic-Programmierung des C 128
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Uwe Schwesig
Dorfstr. 9a
2406 Stockelsdorf
04 51/49 33 06

Tele Club Deutschland
Computertyp: Atari VCS; CBS Colecovision; MB Vectrex; Schmid TVG 2000 Hanimex HMG 2650
Leistungen: Fanzin; alle drei Monate interne Clubmeisterschaft
Schwerpunkte: Telespielkonsolen der Vergangenheit und Module für alle Systeme
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Tele Club Deutschland
Ortsverband Achim
c/o Volker Niemeyer
Uesener Ring 30
2807 Achim

Atari-Computer Team e.V.
Computertyp: Atari
Leistungen: täglich geöffneter Clubraum; mehrere, den Clubmitgliedern zugängliche Rechner; Fachbibliothek; PD-Disketten Bestand; vierteljährliches Cubmagazin
Schwerpunkte: Kontakte unter Atari-Anwendern
Mitgliedsbeitrag: Eintrittsgebühr 20 Mark; monatlicher Beitrag 8 Mark
Anschrift: Atari Computer-Team eV.
Postfach 1216
2822 Schwanewede

IKS-Club
Computertyp: Atari ST
Leistungen: monatl. ein Infoblatt über Anwendungs- und Spielprogramme; PD-Service
Schwerpunkte: alles um den Atari ST
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark
Anschrift: IKS-Club
Abt. Atari ST
Suidbroekstr. 17B
2952 Weener/Ems

Der Computer Club e.V.
Computertyp: alle Computersysteme
Leistungen: Preisvorteile bei einigen Händlern; Programmiersprachenschulung; Anleitungs- und Informationsbibliothek; Mailbox
Schwerpunkte: eher ernste Computeranwendungen
Mitgliedsbeitrag: Schüler, Azubis etc. 2 Mark, alle anderen 4 Mark
Anschrift: Der Computer Club eV.
Postfach 1104
3057 Neustadt

Advanced Atari Club
Computertyp: Atari ST
Leistungen: monatl. Clubzeitung, Mailbox, PD-Versand, Fachbibliothek, Spieletips
Mitgliedsbeitrag: 20 Mark jährlich
Anschrift: Advanced Atari Club
Eitzumer Weg 18n
3212 Gronau

Blackboys
Computertyp: C 64, MS-DOS
Leistungen: monatl. Clubzeitung
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschrift: Blackboys
PLK. 024281D
3253 Hess-Oldendorf

Kindercomputerclub KCC
Computertyp: C 64
Leistungen: Spieletests; Wettbewerbe; zweimonatige Cubzeitschrift; 1 x wöchentlich eine Hotline
Schwerpunkte: möglichst viele Kinder aus der BRD und DDR anzusprechen
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark jährlich für Kinder von 5 bis 15 Jahre
Anschrift: Kevin Ringels
Michael-Werfers-Weg 2
4050 M'Gladbach
Kennwort: Kindercomputerclub

Mega Drive Fan Club NRW
Computertyp: Mega Drive
Leistungen: aktuelle Infos und Farbfotos, Videoinfo; Tauschring
Mitgliedsbeitrag: ab 5 Mark (Info gegen Rückumschlag)
Anschrift: Mega Drive Fan Club NRW
Thomas Tewwoot
Wiesenstr. 27
4190 Kleve
0 28 21/98 886

T.S.M. Club
Computertyp: Atari ST 1040, C 64
Leistungen: monatliche Clubzeitschrift, Basic-Programmierung, Hotline
Schwerpunkte: Tips & Lösungen für Spiele, Drucker-Tools, Grafik und Programmaustausch
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatlich
Anschrift: T.S.M. Club
Voshalsfeld 63
4223 Voerde

Lords of Imagination
Computertypen: fast alle Systeme
Leistungen: Clubzeitschrift, kostenlose Kleinanzeigen; Kontaktvermittlung; Clubbibliothek; Einführungskurse; Tips für Einsteiger; Wettbewerbe; jährliches Clubtreffen
Schwerpunkte: Alles ums Rollenspiel
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark
Anschrift: Lords of Imagination
Intern. Rollenspielclub
Postfach 22
4777 Welver

Der Club
Computertyp: alle Computertypen
Leistungen: Club T-Shirt, Softwarekatalog mit Tests, Kostenlose Clubmailbox, Clubhotline, zweimonatliches Clubmagazin
Schwerpunkte: Bildung von Fachbereichen, gegenseitige Hilfestellung
Mitgliedsbeitrag: 60 Mark Jahresbeitrag
Anschrift: Joysoft
Gabriele Hartmann
Gottesweg 157
5000 Köln

VGC-The Video Gamblers
Computertyp: Sega Mega Drive; PC-Engine
Leistungen: Club Journal
Schwerpunkte: Insider Info's
Mitgliedsbeitrag: jährlich 70 Mark
Anschrift: Andreas Knauf
Sander Str. 28
5060 Bergisch Gladbach
Tel. 0 22 02/3 76 09

Amiga Magic
Computertyp: alle Amigas
Leistungen: Anfängerhilfen; Clubzeitung auf Diskette; PD-Software; eigene PD-Serie; Spieletips
Anschrift: Amiga Magic
c/o Marcel Kuhn
Mühlenstr. 43
5142 Ratheim

T.U.C.
Computertyp: Amiga (alle außer 3000er)
Leistungen: aktuelle PD-Software, Clubzeitschrift, Katalogdisketten, Digitalservice, eigene PD
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Alexander Carbin
Birkengangstr. 26
5190 Stolberg

Thomy und Stuffs Strategie- und Adventure Club
Computertyp: Amiga
Leistungen: Lösungen zu Adventures; Tips zu Strategiespielen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Thomas Kprlauf
Hauptstr. 100
5200 Siegburg

Videospielclub Joystick
Computertyp: Nintendo; Sega Master System; Sega Mega Drive; PC-Engine
Leistungen: Spieletests; Wettbewerbe; Hotparaden
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: 15 Mark für zwei Jahre
Anschrift: Videospiel-Club Joystick
Hauptstr.8
5429 Reckenroth
Tel. 0 61 20/72 94

Pac-Club
Computertyp: Amiga, C 64
Leistungen: Clubabzeichen, Clubtreffen
Schwerpunkte: Pac-Man spielen
Mitgliedsbeitrag: 1 Mark monatlich
Anschrift: Pac-Club
Dirk Reinartz
Unterelsaff 19
5466 Neustadt Wied

Copy Soft
Computertyp: C 64, C 128
Schwerpunkte: Spieleprogrammierung in Basic
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Copy Soft
Am Kleehagen 61
5788 Winterberg

Wittener Computer Club
Computertyp: Amiga; C 64; C 128
Leistungen: Clubtreffen; Clubzeitung; Programmiergruppe; Sammelbestellungen; Kleinanzeigen
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: Schüler 2 Mark; Erwachsene 4 Mark monatlich
Anschrift: Wittener Computer Club
Winsheimer Str. 60
5810 Witten 5

Arbeitsgemeinschaft Disk und Software AGDS
Computertyp: C 64; Amiga
Leistungen: Fachbibliothek; wöchentlicher AGDS-Treff
Schwerpunkte: Information und Hilfestellungen für Einsteiger
Mitgliedbeitrag: einmalig 10 Mark
Anschrift: R. Schaarschmidt
Dornbergerstr. 4
6050 Offenbach/Main

CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALL



Hallo Clubfreunde, es ist soweit: Auf dieser Seite findet Ihr **alle** Clubs auf einen Blick, die bisher in unserer Clubdatei aufgenommen wurden. Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchen Computern und Videospielsystemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Eure Ulli Pikos

Richtet Eure Zuschriften an: **Markt & Technik Verlag**
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar

Club 68000
Computertyp: C- A500; A1000; A2000 und Weiterentwicklungen
Leistungen: jährlich wechselndes Überraschungsgeschenk (für 1990: dreimonatiges Probeabo der Clubzeitung; den Kick-ED; Alien Legion; Slider)
Schwerpunkte: Einkaufsgemeinschaft für alle Mitglieder
Mitgliedsbeitrag: 50 Mark pro Jahr
Anschrift: Club 68000
Inh. St. Scholl
Badgasse 22
6908 Wiesloch
06222/52658

Phoenix Computer Club
Computertyp: Amiga; Atari ST; CPC; C 64
Leistungen: eigene Computerzeitschrift für jedes System alle 2 Monate; allgemeine Computerzeitschrift alle 2 Monate; Spielezeitschrift alle 2 Monate (Zeitungen im Mitgliedsbeitrag enthalten)
Schwerpunkte: Informationen zwischen Spielern und Anwendern herstellen
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: Phoenix Computer Club
Burgweg 3
7186 Billingsbach

Amiga Club Eppingen
Computertyp: Amiga
Leistungen: wöchentliches Clubtreffen
Schwerpunkte: Einführung in den Umgang mit dem Amiga
Mitgliedsbeitrag: Schüler 3 Mark, Erwachsene 10 Mark monatlich
Anschrift: Amiga Club Eppingen
Guido Ledermann
Kapellenweg 13
7519 Eppingen Rohrbach

Infinity Computerclub
Computertyp: Amiga; MS-DOS; C 64; C 128
Leistungen: monatliches Infoblatt; Wettbewerbe; **Schwerpunkte:** Einsteigerhilfen; Wettbewerbe; Hardware-Vergleich; Spieletips- und Lösungen
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: Infinity Computerclub
Thomas Stepphuhn
Sechslindensteige 9
7798 Pfullendorf

PDC Public Domain Club München
Computertyp: Atari ST
Leistungen: Clubzeitung alle 2 Monate; Wettbewerbe; Programmierkurse; kostenlose Kleinanzeigen
Schwerpunkte: PD-Software
Mitgliedsbeitrag: 15 Mark jährlich
Anschrift: PDC Pulic Domain Club München
Lüderitzstr. 82
8000 München 81

Nintendo Club
Computertyp: Nintendo, PC-Engine
Leistungen: Clubzeitschrift
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: NINTENDO CLUB
Herzog-Otto Str. 4
8200 Rosenheim

Damocles Userclub
Computertyp: Amiga
Leistungen: Clubdisks; Spieletests
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch über ernsthafte und spielerische Computeranwendungsbereiche
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Damocles Userclub
Jörg Rauh
Bauerngässl 9
8400 Regensburg

The best players
Computertyp: C 64
Leistungen: nicht bekannt
Schwerpunkte: Spielen, Spiele programmieren
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark
Anschrift: The best players
Christian Neusser
Waldarichstr. 8
8523 Baiersdorf

Off Videospielclub
Computertyp: PC-Engine, Sega Mega Drive
Leistungen: monatl. Videospielmagazin
Schwerpunkte: Tests, Spieletips, News
Mitgliedsbeitrag: ist im Magazinpreis enthalten
Anschrift: Off Videospielclub
Uwe Kraft
Peter-Schneider-Str. 6
8700 Würzburg

Computerclub Dillingen
Computertyp: Amiga; C 64; Atari ST; MS-DOS
Leistungen: Btx-erreichbar (Nr. 09718116)
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: Erwachsene 20 Mark, Azubis 10 Mark, Schüler 5 Mark monatlich
Anschrift: Computerclub Dillingen
Paul-Zenetti-Str. 11
8880 Dillingen

PC-Engine & Sega Mega Drive Club No 1
Computertyp: PC-Engine
Leistungen: vierteljährliche Clubzeitschrift
Schwerpunkte: Insider-Infos
Mitgliedsbeitrag: vierteljährlich 15 Mark
Anschrift: PC-Engine Club No 1
Wolfgang Schändle
Postfach 322
8938 Buchloe

Amiga Club Österreich
Computertyp: Amiga
Leistungen: Clubmagazin, tägliche Hotline, billigere Hardware, Workshops und Schulungen, Anfängerberatung, Tips und Tricks, VIP-Clubausweis mit vielen Vorteilen, Diskussionen mit Handel und Szene, Mailbox
Mitgliedsbeitrag: 120 Schilling im Jahr (bis 27 Jahre), ansonsten 350 Schilling
Anschrift: Amiga Club Österreich
Kirchengasse 27
A-1070 Wien

The OutRunners
Computertyp: Master System; Mega Drive
Leistungen: Clubzeitschrift, wöchentliche Hotline; zweimal im Jahr Gewinnspiele
Mitgliedsbeitrag: 30 Mark jährlich
Anschrift: The OutRunners
Währinger Str. 24/1/24
A-1090 Wien

Blue Danube ATARI Club
Computertyp: Atari ST/XL/XE und VCS 2600
Leistungen: vierteljährliche Clubzeitung
Schwerpunkte: Einsteiger-Hilfen, Tips & Tricks
Mitgliedsbeitrag: jährlich 300 öS
Anschrift: Blue Danube Atari Club
Dieter König
Jaxstr. 6
A-8642 St. Lorenzen
0 38 64/25 45

Mega-Club
Computertyp: Sega Mega Drive, PC-Engine
Leistungen: Hotline, Clubzeitschrift, Clubtreffen
Mitgliedsbeitrag: keiner; Mitgliedschaft nur für Schweizer möglich
Anschrift: Mega-Club
Martin Brändle
Grünaustr. 2
CH-9204 Andwil

Comic NEWS

Der Tip für alle Freunde von **Gaston**: Im **Alpha**-Verlag erscheint mit **Baston — die größte Pfeife aller Zeiten** — die ultimative Parodie auf den witzigsten Büroangestellten der Comicgeschichte. Über 40 der bekanntesten Künstler haben in diesem Band mit Gaston all' das angestellt, was sie schon immer machen wollten, aber sich nie so richtig trauten (und diesmal kommt die Lachmöve nicht einfach so davon).

Der Comicklassiker **Exterminator 17 des Künstlerduos Bilal/Dionnet** ist jetzt in einer Sammlerausgabe bei **Alpha** erschienen.

In ferner Zukunft kämpfen die Mächtigen nicht mehr selbst, sondern schicken Androiden ins Feld, die Exterminatoren. Das Vorläufermodell Exterminator 17 wird durch Seelenwanderung zum denkenden Roboter und macht sich auf, die Androiden vom Joch der Unterdrückung zu befreien. Die Geschichte erinnert ein wenig an die "Blade Runner"-Vorlage "Träumen Androiden von elektrischen Schafen?", ist aber leider nicht so anspruchsvoll. Bilal selbst gab zu, daß ihn ab Seite 10 die Story nicht mehr interessierte und daß er nur noch zu Ende zeichnen wollte. Dennoch gehört Exterminator 17 zu den wichtigsten SF-Comicwerken und sollte in jedem Bücherschrank zu finden sein (bei Carlsen gibt es ihn auch als Taschenbuch).

Wehe wenn die Schrauben rosten: Exterminator 17 auf den Weg zum Ersatzteillager.

Keinen Klassiker, sondern etwas völlig Neues findet der Leser in der Serie **Thaneros**, von der Band 1 gerade bei **Splitter** erschienen ist. In diesem wunderschönen Buch gerät ein ganz normales Pärchen während eines Spaziergangs in eine fremde Welt, in der nichts so ist, wie es scheint. Aus dem Picknick wird eine Wanderung durch ein Land, gegen das Transsilvanien zur Zeit des Grafen Dracula ein heimeliger Ort war. Die Bilder zu dieser Serie sind beeindruckend fantasievoll und herrlich unheimlich. Auch kommt neben der Spannung der Humor nicht zu kurz. Bleibt nur zu hoffen, daß die Fortsetzung bald erscheinen wird.

In Deutschland taten sich die Leser mit den opulenten Bildern des **Phillipe Druillet** immer etwas schwer, die morbiden und unheimlichen Geschichten taten ihr übriges. Ganz in dieser Tradition ist sein neuestes Buch **Nosferatu**, erschienen im **Carlsen Verlag**. Der Vampir in Druillets Geschichte ist der letzte seiner Rasse, verfogt von mutierten Opfern eines Nuklearkriegs. Verbittert jagt er seiner Nahrung nach, die ihm nicht schmeckt — in seiner Einsamkeit verliebt er sich in eine Schaufensterpuppe, die ihrerseits von Mutanten gefressen wird. Nosferatu ist eine bitterböse Geschichte über die Einsamkeit und den Sinn des Lebens. Der französische Zeichner erhielt übrigens vor zwei Jahren auf dem Comic-Salon in Angouleme den "Grand Prix Alfred" als Auszeichnung für sein Gesamtwerk.

Leichtere Kost sind die neuen Abenteuer des **Leutnant Blueberry**, die nun bei **Carlsen** erschienen sind. In diesen neuen Geschichten, die nicht mehr von Jean Giraud, sondern von **Colin Wilson** gezeichnet werden, erlebt der junge Blueberry seine ersten Abenteuer. Ein Westerncomic für Anspruchsvolle.

Eric Hegmann/al

◀ Groß der Hut, finster die Miene, schnell der Revolver: Leutnant Blueberry

CREME DE LA CREME

Wie unschwer zu erkennen ist, hat sich die Crème de la crème seit dem letzten Monat ein wenig verändert. Ab der nächsten Ausgabe wird sie sich zudem auf zwei ganzen Seiten breitmachen. Davon werden voraussichtlich auch die Konsolenfans profitieren. In dieser Ausgabe gehen wir der Frage nach: Aus welchem Land kommen die besten Computerspiele? Dabei zeigte sich, daß sich unter den Spieleherstellern "Exoten" wie Holländer, Spanier und Skandinavier in den letzten zwölf Monaten extrem rar gemacht haben. Andere Länder als Frankreich, Deutschland, England und die USA wurden so nicht berücksichtigt. Die prozentuale Verteilung aller Spiele der letzten zwölf Monate mit einer POWER-WERTUNG über 70 Prozent könnt Ihr unserer Grafik entnehmen. *wi*

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Rainbow Islands	91%	7. Monat	4/90
2 (2)	Indiana Jones Adventure	90%	9. Monat	1/90
3 (3)	Pirates	89%	7. Monat	4/90
4 (4)	Maniac Mansion	88%	7. Monat	4/90
5 (5)	Starflight	86%	8. Monat	3/90
6 (6)	F-16 Combat Pilot	84%	9. Monat	11/89
7 (7)	RVF	84%	9. Monat	11/89
8 (8)	Typhoon Thompson	83%	6. Monat	3/90
9 (9)	Emlyn Hughes Soccer	83%	3. Monat	6/90
10 (10)	Might and Magic II	83%	2. Monat	6/90

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	92%	9. Monat	2/90
2 (2)	Rainbow Islands	90%	5. Monat	6/90
3 (3)	Ultima V	90%	7. Monat	4/90
4 (4)	Indiana Jones Adventure	90%	9. Monat	1/90
5 (5)	Klax	89%	6. Monat	5/90
6 (6)	Maniac Mansion	88%	9. Monat	11/89
7 (7)	Pirates	87%	9. Monat	11/89
8 (—)	Cadaver	86%	1. Monat	10/90
9 (8)	Tower of Babel	86%	9. Monat	12/89
10 (10)	Emlyn Hughes Soccer	83%	5. Monat	6/90

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Tetris	Game Boy	96%	4/90
2 (2)	Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3 (3)	Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90
4 (4)	Tennis	Game Boy	90%	4/90
5 (5)	Tetris	Nintendo	89%	8/90
6 (6)	Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
7 (7)	Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
8 (8)	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
9 (9)	Ultima IV	Sega	86%	8/90
10 (10)	Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
11 (11)	Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90
12 (12)	Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
13 (13)	Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
14 (14)	PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
15 (15)	Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Populous	92%	7. Monat	3/90
2 (2)	Ultima VI	92%	6. Monat	5/90
3 (3)	Railroad Tycoon	92%	3. Monat	7/90
4 (5)	Their finest Hour	88%	9. Monat	12/89
5 (6)	Maniac Mansion	88%	8. Monat	3/90
6 (—)	Wonderland	88%	1. Monat	10/90
7 (—)	Silent Service II	87%	1. Monat	10/90
8 (—)	Champions of Krynn	86%	7. Monat	3/90
9 (8)	LHX Attack	86%	5. Monat	6/90
10 (9)	PGA Tour Golf	86%	2. Monat	9/90

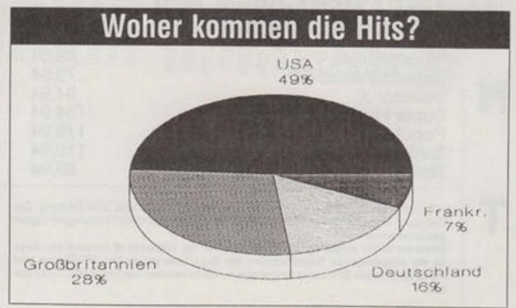
Die besten C 64-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (2)	Sentinel Worlds 1	81%	7. Monat	3/90
2 (3)	Dragon Wars	81%	9. Monat	2/90
3 (4)	Starflight 1	79%	6. Monat	5/90
4 (5)	Pipe Mania	77%	5. Monat	6/90
5 (6)	Gotcha	76%	9. Monat	10/89
6 (7)	X-Out	75%	5. Monat	5/90
7 (8)	Xenomorph	74%	2. Monat	5/90
8 (—)	TV Sports Football	73%	1. Monat	7/90
9 (9)	Hammerfist	72%	2. Monat	7/90
10 (10)	Shinobi	72%	2. Monat	1/90

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2 (2)	Populous	MS-DOS	92%	3/90
3 (3)	Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
4 (4)	Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
5 (5)	Rainbow Islands	Amiga	91%	4/90
6 (7)	Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
7 (8)	Ultima V	Atari ST	90%	4/90
8 (9)	Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
9 (10)	Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
10 (11)	Pirates	Amiga	89%	4/90
11 (12)	Klax	Atari ST	89%	5/90
12 (13)	Their finest Hour	MS-DOS	88%	12/89
13 (14)	Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
14 (15)	Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
15 (16)	Maniac Mansion	Atari ST	88%	11/89
16 (—)	Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
17 (18)	Pirates	Atari ST	87%	11/89
18 (—)	Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
19 (—)	Tower of Babel	Atari ST	86%	12/89
20 (19)	LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%	6/90

Woher kommen die Hits?



HALL OF FAME

HIGHSCORES

He, was ist denn jetzt los? Nur noch eine halbe Seite Highscores? Ja, ab dieser Ausgabe gibt es die Highscore-Ecke wieder in kleiner Form. Da die meisten von Euch lieber eine kleine (aber feine) Highscore-Ecke wollten, haben wir uns danach gerichtet.

Diese halbe Seite der *POWER PLAY* ist für Eure Topleistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer,- Video,- und Automatenspielen erreicht habt, reserviert.

Natürlich zählen nur Highscores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustandegekommen sind. *mh*

Schickt Eure Highscores und Eure Schwarzweißfotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Regenbogensüchtig: Oliver Lunk



Tetrissüchtig: Tom Schmidt

Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer *POWER-PLAY*-Leser.

Arkanoid
Amiga: 863.380 von Michael Meyn, Rielingshausen

Bionic Commando
ST: 1.194.805 von Jan Zeleny, Hemmingen

Block Out
C 64: 48.155 von Tian-Yaw Hsieh, Wien

Block Out
MS-DOS: 75.189 von Jörn Cölsch, Undeloh-Wesel

Devil Crush
PC-Engine: 103.194.400 von Manfred Arbesmeier, Ingolstadt

Klax
ST: 1.454.025 von Enno Scholz, Neutraubling

Paradroid
C 64: 104.595 von Jens Budig, Eggenstein

Rainbow Island
Amiga: 1.038.900 von Oliver Lunk, Hamburg

Rainbow Island
ST: 726.250 von Stefan Kuch, Hardthausen

Super Star Soldier
PC-Engine: 658.500 von Jürgen Schwarzer, Bad Hersfeld

Silkworm
Amiga: 756.900 (Heli) von Freddy Hupperty, Amel-Belgien

Tetris
Game Boy: 215.999 von Tom Schmidt, Krefeld

Tiger Heli
PC-Engine: 1.436.150 von Jörg Leicher, Nassau

Turrican
C 64: 888.060 von Andreas Luber, München

Twinworld
Amiga: 64.325 von Paul Gullaumon, Regenstauf

Anzeige

The Best.

Lieber Computerspieler,

das hier ist nur ein kleiner Auszug
aus unserem gesamten Spielesortiment -
wir haben immer **alles**, was am Markt ist.
Die Neuheiten bekommen wir mit als Erste.
Und Sie auch -
wenn Sie die Neuen vorbestellen!

Artikel	Preis
Das Funtastic T-Shirt (XI)	**18**
AM500 Erweiterg. auf 1MB	**159**
AMOS Amiga Game Creator	**115**
Soundblaster Card PC (24-stimmig, Stereo, Midi, AdLib-kpt.)	**449**

Disketten only: 64 AM ST PC
= auch in 3.5" zu haben (bitte angeben)
1M = AM nur mit Speichererweiterung

Titel	64	AM	ST	PC
007 Spy who loved	41	69	69	69
688 Attack (1M) #		65		81
Accolade in Action		81	81	81
Action Concept		73	73	
Adv. Tact. Fighter #		73	73	73
Air Support		73	73	
Alpha Waves #		69	69	69
AMC Astro M. Corps	39	57	57	
Antares		69	69	
Apprentice #	41		57	73
Armada 2525		81	81	81
Atomix Strategy #		58	59	65
B.A.T.		89	81	81
BSS J. Seymour F.Qu.		65	65	
Back to Future 2 #	39	68	68	68
Bad Blood		73	73	73
Balance of Planet #				95
Ballblazer De Luxe		81	73	
Battle of Britain #		73	73	81
Battle Master		85	65	73
Big Business		73	73	73
Billy the Kid #		69	69	73
Blade Warrior		65	65	65
Börsenfieber #	51	73	73	73
Bomber FS	51	77	81	85
Born on 4th July	43	73	73	
Brain Blaster		73	73	
Buck Rogers (1M) #		73	73	73
Budokan #		65		73
Cadaver		73	73	68
Captive		73	73	
Carthago		65	51	73
Castle Master #	39	62	51	62
Champs Kryn (1M) #	65	73	81	81
Chess Champion 2175		77	81	
Chrono Quest 2 #		77	77	73
Chuck Yeagers A.F.T.	49	73	73	82
Codename Ice Man #		95	95	81
Conflict Europe 2		73	73	
Conqueror 3-D Tank #		73	73	73
Corporation		65	73	
Course Azure (1M) #	65	81		77
Crack Down	39			
Creature		81	81	
Damocles		65	65	65
Days of Thunder #		68	68	68
Deathbringer		73	73	73
Deuteros #		99	99	99
Dick Tracy #		81	81	81
Die Hard #	51	65	65	65
Dirty Harry Calahan	43	73	73	73
Dragon Flight	49	81	85	85
Dragons of Flame #	41	65	65	65
Dynasty Wars #	39	65	51	73
Earthrise				89
East vs. West #		73	73	73
Eco Phantoms		73	73	
Ekstase #		57	57	57
Elvira #		77	85	85
Enchanted Land		73	73	
Epic		81	81	
F-16 Comb.Pi. ~~128~~ #	41	65	65	65
F-19 Stealth Fighter #	51	85	99	97
F-29 Retaliator #		69	65	73
Final Battle		73	73	
Fire & Brimstone		73	73	
Firestone	41	57	57	
Flight of Intruder EGA		95	95	95
FS ATP Boeing				113
Flimbos Quest	39	65	65	
Flood		73	73	
Full Met. Planete #		65	65	58
Future Classics		73	73	
Future Basketball		65	65	
Gates of Dawn		73	73	81
Geisha (Emmanu. 2) #		69	69	73
Gold of Azteca		65	51	65
Great Courts Tennis #	57	73	73	73
Gremlins 2	41	53	53	73
Guns & Butter Glob.D. #				85
Gunship #	57	65	65	95
Hammerfist	42	45	45	
Heart of China #				99
Heroes Quest (1M) #		99	99	99
Hot Rod	39	65	65	73
Hoyles Card Games 2 #				81
If It moves: Shoot It !		73		73
Imperium 2020		73	73	
Indiana Jones Adv. #		73	73	81
Indy 500 Race #				73
Infestation #		65	65	69
Int. Soccer Challenge	57	73	73	73
Inspektor Griffu #		61	47	61
Intern. 3D Tennis	38	73	73	
Intruder Adventure	73	73		
Invest		65	65	73
Italy 90 Soccer #	49	51	55	73
Keep' Up Jones #				97
Khalaan #		73	73	73
Kick Off Player Man.		51	51	
Kick Off 2 (1M) #	39	65	65	65
Killing Cloud		73	73	73
Kings Bounty #	57	81		81
Kings Quest 5 #				116
Klax #	41	53	53	62
Knight & Fight	43	73	73	73
Knights of Legend	51	77	77	77
Last Ninja 2		65	65	65
Legend Billy Bounder		69	69	69
Legend of Faerghail #		73	73	81
L. S. Larry 3 (1M) #		99	95	99
LHX Attack Chopp. #		99	99	99
Life & Death #		65	73	68
Logo #	41	57	57	73
Loom #		81	81	81
Lords of Doom	45	73	73	73
Lord of the Rings #	73			81
Lords of the Sea		73	73	
Lost Dutchman M. #		57	51	57
Lotus Esprit Challenge		73	73	73
Magic Fly (1M)		73	73	
Manchester United #	39	65	51	65
Manix		73	73	
Microprose Soccer 2	57	73	73	81
Midnight Resistance	41	69	69	
Midwinter #		73	73	85
Monty Pythons #	41	51	57	73
Murder #	43	65	51	65
Narc #		69	69	76
Necronom	43	73		
Night Hunter #		73		73
Nightshift #		65	65	73
N. Y. Warrior (1M)		89		
Ökolopoly by Vester #			81	144
Off Road Racer	42	65	65	73
Oils Well #				97
Operation Harrier FS #		73	73	73
Operation Stealth		65	65	65
Oriental Games #		73	73	73
P-47 Thunderbolt #	36	65	65	65
Paradroid 90		73	73	
Photon Storm		73	73	
Pirates	51	68	65	73
Planet Robot Monst. #	41	51	53	69
Plotting Puzzle		73	73	
Pool Radiance (1M) #	62	65		65
Populous #		65	65	73
Powermonger		73	73	
Powerslide	49	65	65	
Prince of Persia #		73	73	81
Projectyle		73	73	
Prophecy Viking Child		68	73	73
Q8 Ralley Ford	49	65	65	65
Q-Bert		73	73	
Ra Strategie	41	57	57	65
Railroad Tycoon #		97	97	103
Ram Rod		65	65	
Rank Xerox		73	73	
Rat Pack #	65	73	73	73
Reederei	38	59	47	
Rescue to Fractalus		73	73	
Resolution 101 #		65	65	65
Rick Dangerous 2	39	73	73	73
Riders of Rohan		68	73	73
Robokid	40	68	68	73
Robot Commander		59		61
Rod-Land	43	73	73	
Rorkes Drift		73	73	
Rotox #		65	51	65
Saint Dragon		65	65	
Samurai #		73	73	81
Sarakon	41	69	69	
Satan	39	57	57	57
Secret Monkey Isl.		81	81	81
Secret Silver Blades #	65	81		73
Search for King #				73
Shadow Warriors	41	65	53	73
Sherman M4 Tank #		73	73	73
Silent Service 2 #				93
Sim City #	41	69	69	73
Sim City Terra.Ed. #	39	39		39
Simulcra		73	73	
Sly Spy - Secret Age.	39	69	53	
Snow Strike	41	69	69	
Sonic Boom	39	65	65	
Space Rogue (Elite 2)	51	81	77	77
Special Crime Inves.	41	69	69	
Speedball 2		73	73	73
Starblade #		65	65	73
Star Burner				73
Star Command	65	77	73	89
Star Controll #		73	73	73
Star Trek 5 #		65	65	81
Starflight 1	41	65	65	
Starflight 2 #				65
Stormlord 2	47	65	65	
Supremacy #		81	81	97
Tank Command	49	73	65	65
Team Yankee		73	73	73
Teenage Mutant Ninja		81		73
Tennis Cup #		73	73	73
The A - Team		69		69
The Colonels Bequ. #		95	99	99
The Keep		73	73	
The Light Corridor #		65	65	73
The Lost Patrol #		65	54	81
The Moochies		73	73	73
The Teller		73	73	
Thunderstrike #		65	65	65
Tie Break Tennis	41	65	65	81
Tilt	42	63	63	
Time Machine	42	73	73	
TNT Compilation	53	73	73	
Total Recall	41	73	73	81
Tower Frankfurt		73		
Trap - Piege #		69	69	73
Treasure Trap	42	73	65	
Turrican	41	57	57	
TV Sports Basketball	65	77	77	
TV Sports Football	55	77	68	85
Twin World #		73	57	73
Ultima 6 #	86	86	86	86
Univers. Mil. Sim. 2 #		73	81	73
Universe 3 #		77	77	77
Unreal		81		
Vaxine		73	73	73
Vendetta	39	73	73	
Venom Wing		73	73	
Venus Flytrap (1M)		51	51	
Voodoo Nightmare		65	65	
W. Gretzky Iceh. (1M)		59	65	68
War - Global Dom.				81
War Jeep		73	73	
Warhead		65	65	
WellTris #		69	69	69
West Phaser + Gun #		96	96	96
Wheels on Fire	53	53	53	
Windwalker #	51	77	77	77
Wingleader			85	97
Wings FS (1M)		73	73	73
Wings of Death		73	73	
Wolfpack #		81	95	85
Wonderland (1M)		77	77	90
World Boxing Man.	42	51	57	73
World Cup 90	46	65	65	
X-Out	41	57	57	
Xiphos	42	73	73	73
Yolanda		65	65	
Yuppies Revenge #	42		73	73
Zak Mckracken #	57	73	73	73

Aber klar doch!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als daß wir alle auf dieser Anzeigenseite vorstellen könnten: Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen für Ihren Computer-Typ an (64er, Amiga, ST oder PC): Ihre FUNTASTIC-Liste kommt brandneu alle 6 Wochen - und zwar kostenlos !

Einige Titel dieser Anzeige sind angekündigt für die nächsten 6 Wochen - die neuesten Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren - Auslieferung nach Bestell-Datum.

Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden, gibt´s bei uns auch: Deutlich billiger - oft auch schneller! Bestelleingang + 1 = Versandtag (Falls ab Lager verfügbar).

Preisänderungen, Irrtümers und Teillieferungen sind immer vorbehalten.

Wir liefern ausschließlich (bitte keine Schecks, keine Überweisung) per Post / per Nachnahme + DM 8.- und gerne auch ins Ausland (A/FL./CH/NL/L/B u.a.) (-14% dts. Steuer, + DM 16.-). In die DDR können wir leider nur per Bar-Vorkasse liefern: Listenpreise + DM 6.-

Drucklegung: 14. 9. 90 für die pp

Alle vorigen Anzeigen- und Listenpreise sind hiermit ersetzt.

FUNTASTIC ComputerWare

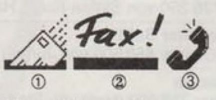
Die Auswahl komplett -
alle Preise o.k. -
Und der Service super.
Wo gibt´s mehr ?

Nur die besten Originalspiele der guten internationalen Marken, Viele mit der deutschen Anleitung. Alle mit voller Hersteller-Garantie.

Bestellungen sind jederzeit möglich. Auftrags-Annahme täglich live ab **10-12.30** und **14-17**, Fr. bis **15** Uhr
Zu allen anderen Zeiten (z.B. abends oder an den Wochenden) gibt´s telefonischen Bestell-Service. Sprechen Sie bitte besonders deutlich, Wo nötig, sollten Sie buchstabieren.

Vielen Dank.

FUNTASTIC
ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44
D - 8000 München 5
Tel. 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138



Ganz sicher per Karte, schnell via Telefon oder Fax





Heft
11/90

ZUM SAMMELN!

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Hallo Computerspiele-Fans!

Damocles

Jan und Peter Engehausen aus Schwarmstedt haben fantastische Karten und Tips für das 3D-Spiel "Damocles" eingeschickt und verdienen sich damit den Tip des Monats.

In Capital City:

Man sollte NIE bei 01-01 in den ersten Stock dieses Gebäudes gehen, da hier der "Steuereintreiber" (Collector of Taxes) sitzt. Er "erleichtert" den Mercenary um sein Vermögen!! Für alle, die sich noch immer fragen, wie der Handel funktionieren soll: Die Häuser mit dem Fenster, in dem, wenn nichts in dem sichtbaren Raum steht, drei Nullen an dem schwarzen Balken stehen (0-00), sind Shops. Geht man in diesen Raum und sieht sich jetzt den schwarzen Balken an, wird man feststellen, daß sich die Zahlen ändern, wenn man in seinem Inventar blättert. Legt man jetzt ein Objekt ab, bekommt man den dafür gebotenen Preis. Das Buch im Shop 13-15 gibt wertvolle Tips, genauso wie der Computer im ersten Stockwerk vom Post Office. Wichtig ist es auch, zu wissen, daß im Keller auf 11-08 ein Transmitter steht.

Auf Metis:

Man sollte auch bei 02-06 NIE in das Gebäude gehen, da es sich hier um das TIME-WARP PRISON handelt. Geht man doch hinein, wird man für zwei Jahre eingesperrt (bis Mercenary III fertig ist). Auch bei 00-06 wird man im achten Stockwerk bestohlen. Wie schon auf Eris in Capital City wird man um sein Vermögen erleichtert.

Auf Chaldea:

Auf 08-08 befindet sich ein Auto, der Key CV 22 und ein Transmitter. Außerdem sind fast alle Häuser Shops. Auf keinen Fall in 06-08 in den ersten Stock gehen, da man hier mit einer "Villa" betrogen wird. (Man verliert sein ganzes Geld und wird Besitzer eines kleinen Häuschens auf Eris...)

Auf Dion:

Den Safe aus dem Novagen Office kann man mit Sprengstoff (Stärke 0) öffnen. Sprengt man den Authors Computer, gibt's ein Feuerwerk...

Allgemein:

Wo drei der vier Zünder der Novabomb liegen:

Zünder 1: Ur — 07-01 (getarnt als Sideboard);

Zünder 2: Eris — Snow Island — 03-00 (getarnt als Cupboard).

Zünder 3: Gäa — Chaldea — 05-06 (getarnt als Hi-Fi-Anlage).

Wo man die Novabomb findet: Novabomb: 09-02 (hier befindet sich auch ein wertvolles Piano).

Zeit sparen: Wie man sicherlich schnell festgestellt hat, verbrauchen Raumflüge extrem viel Zeit. Wir haben eine Methode gefunden, die fast gar keine Zeit verbraucht. Dazu bemächtigt man sich des Antigrav-Gerätes auf Key West (07-07: Basement). Man fliegt jetzt zu dem Transmitter auf Capital City, steigt aus dem Raumschiff aus und nimmt es mit Hilfe des Antigravs "in die Hand"! Man kann jetzt in das Gebäude gehen und mit dem Transmitter reisen...

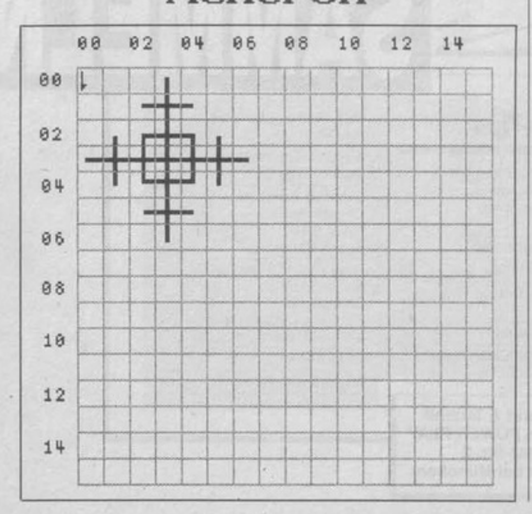
Türen: Mit Hilfe des Timed Detonator und Explosives ist man in der Lage, verschlossene Türen aufzusprengen. Man benutzt die Sprengstärke 3 und postiert den Sprengstoff vor der betreffenden Tür.

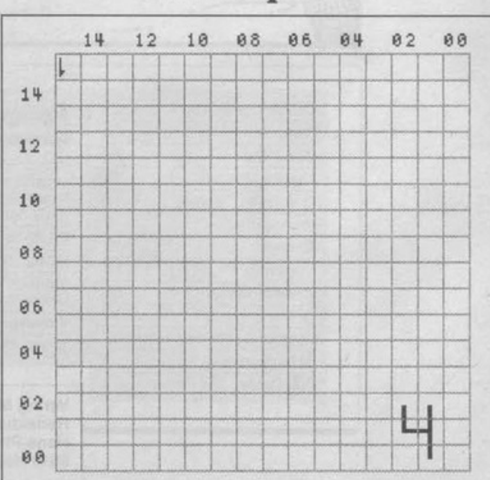
1000000 Credits: Man nimmt das Lottery Ticket (Clotho: 01-00) und fliegt danach zum IDI-Camp (Cyclopes: Mitte der Stadt). Betritt man das Gebäude, gewinnt man 1000000 Credits!!! Da lacht das Bankkonto und der Held freut sich. *vw*

Die 500 Mark für den Tip des Monats können in diesem Monat Jan und Peter Engehausen aus Schwarmstedt auf ihrem Konto verbuchen. Damit dürfte die Orientierung auf den Damocles-Welten kein Problem mehr sein.

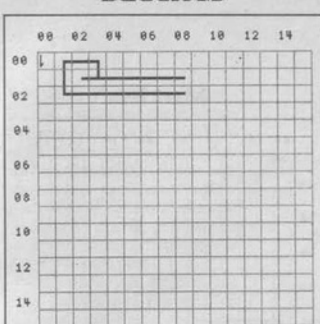
Zum x-ten Mal das leidige Thema Karten: Weißes Papier! Schwarzer Stift! Auch der Gebrauch eines Lineals wäre nicht schlecht. Wir können Karten, und seien sie noch so niedlich oder künstlerisch wertvoll, nicht verwenden, wenn sie mit Buntstiften auf zerknittertem Karopapier gemalt sind. Ist doch ein Jammer, wenn Ihr Euch die ganze Mühe umsonst macht.

Zaubersprüche werden memoriert und Messer gewetzt: "Pool of Radiance" ist da! Schwer, komplex und höllisch gut. Dementsprechend wird auch der Bedarf an guten Lösungen und Karten zu diesem Spiel wieder sprunghaft ansteigen. Also, liebe Rollenspielkollegen, frisch gewagt und schnell mal durchgespielt. Und dann ab in die Post mit Euren Erfahrungen. Viel Spaß und keinen Programmabsturz, wünscht Euch Volker.

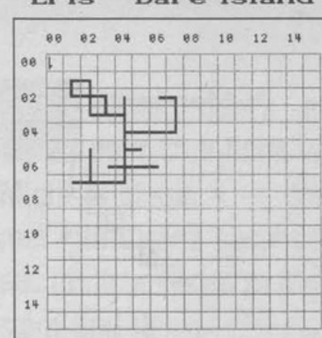




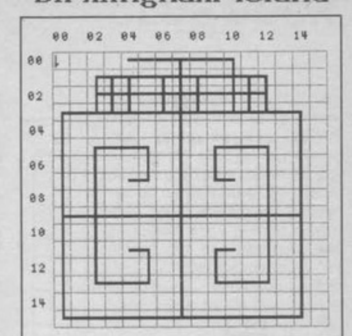
Bacchus



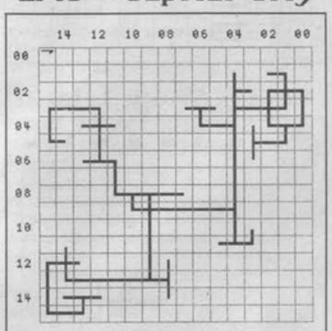
Eris - Bare Island



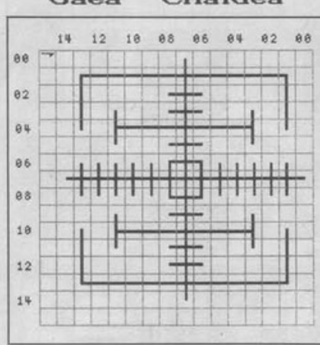
Dion - Birmingham Island



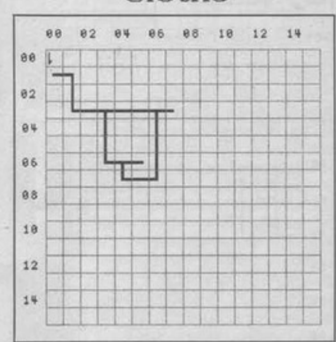
Eris - Capital City



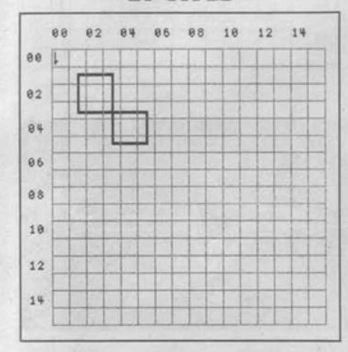
Gaea - Chaldea



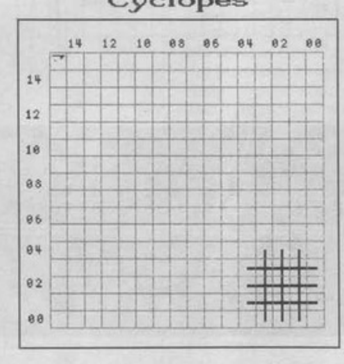
Clotho



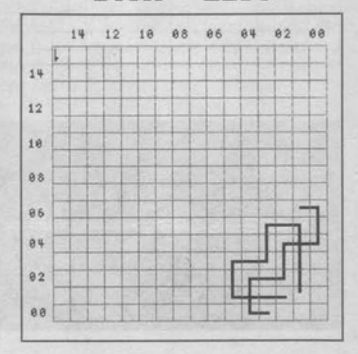
Cronus



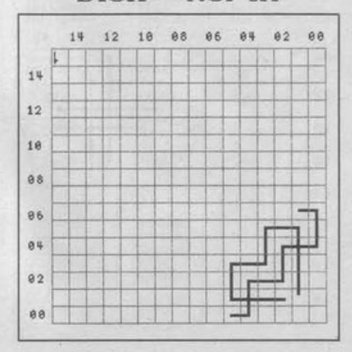
Cyclopes



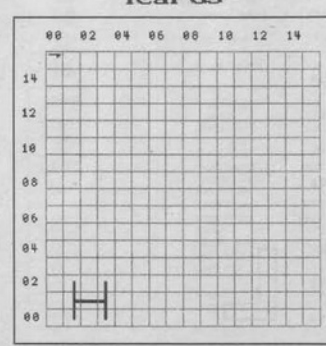
Dion - East



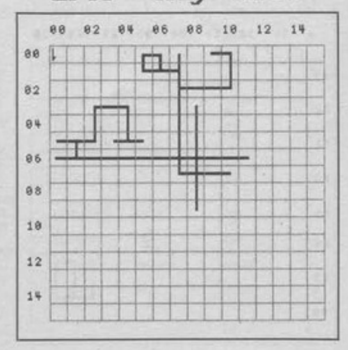
Dion - North



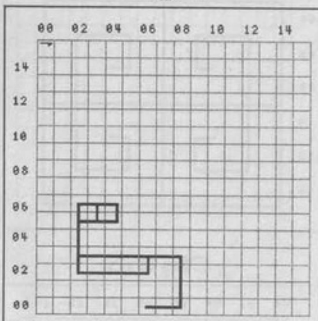
Icarus



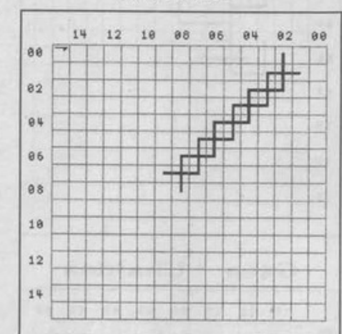
Eris - Key West



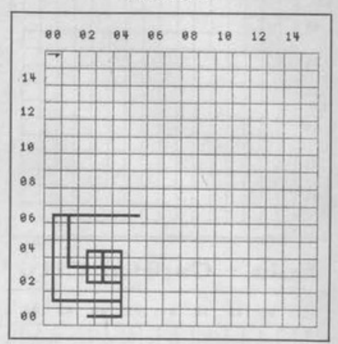
Logos



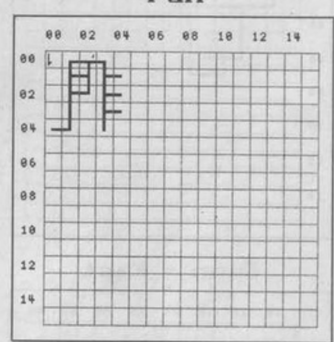
Mentor



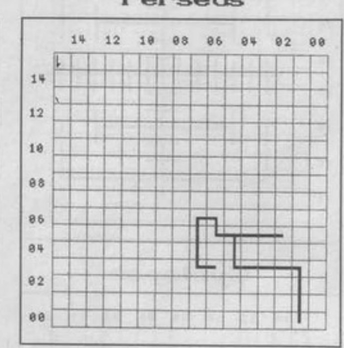
Metis



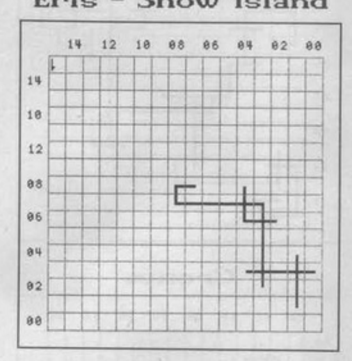
Pan



Perseus

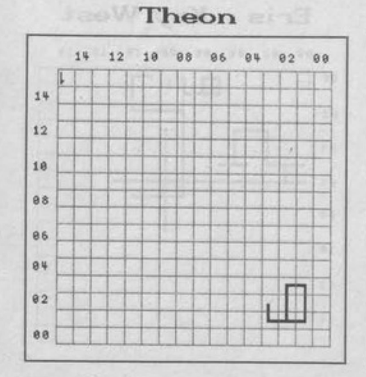


Eris - Snow Island

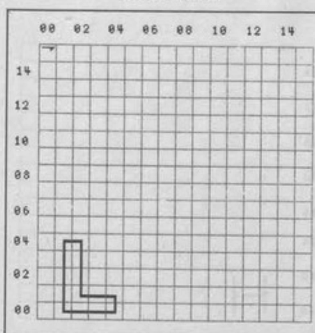




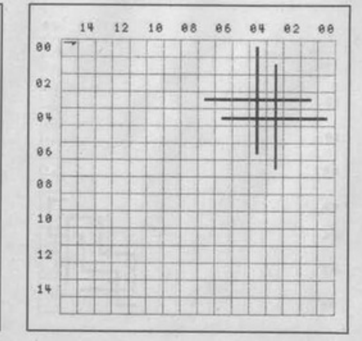
Theon



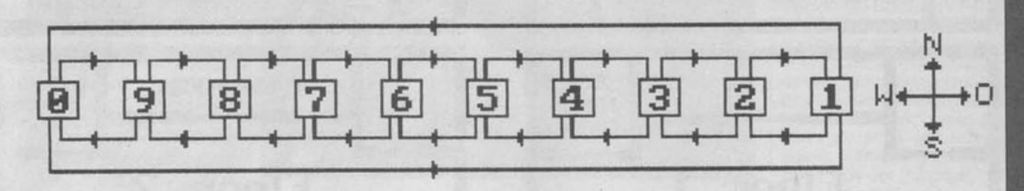
Tolosa



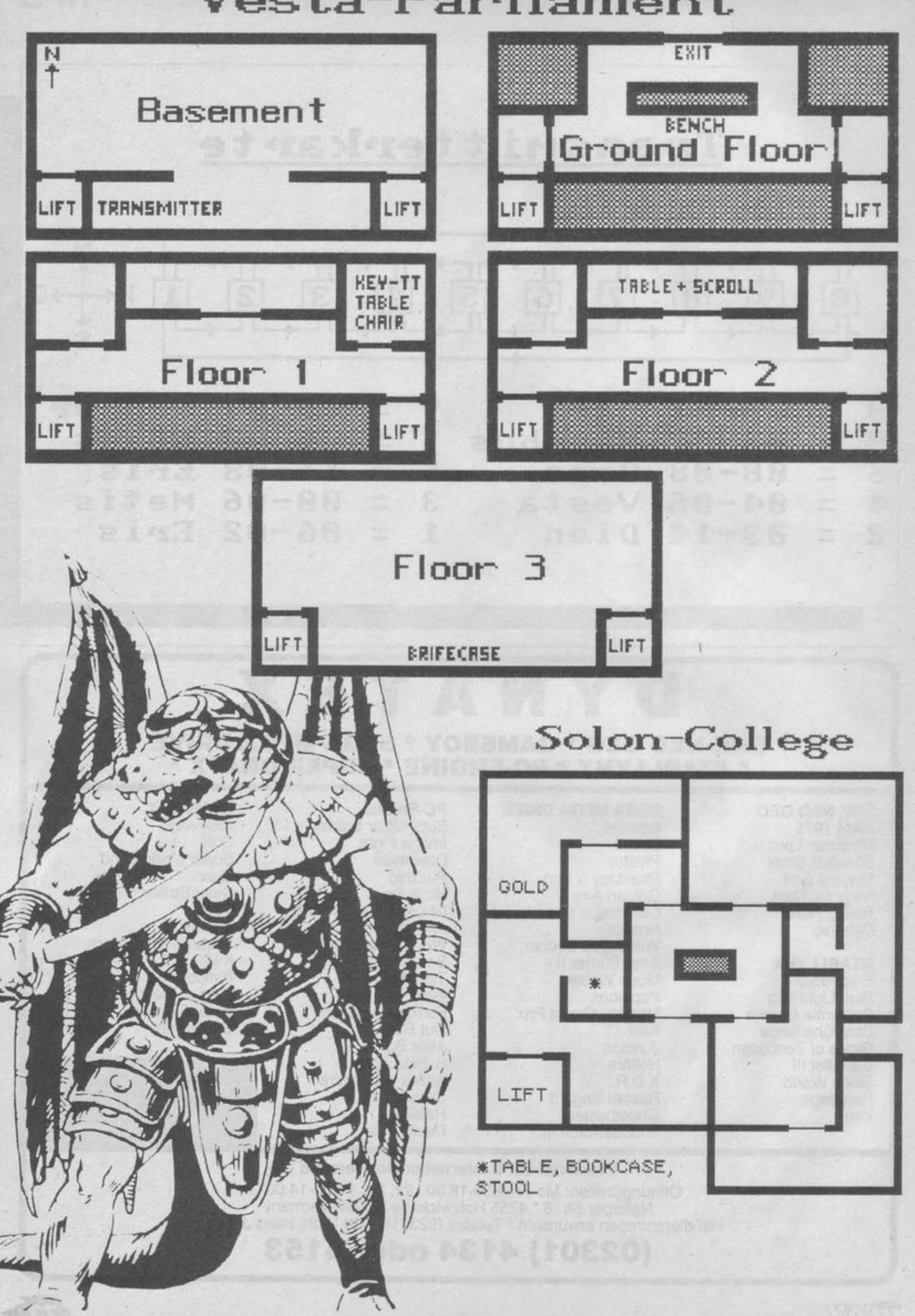
Vesta



Transmitterkarte



0 = 07-01 Gaea
9 = 09-07 Mentor
8 = 02-08 Bacchus
7 = 04-02 Logos
6 = 08-08 Gaea
5 = 11-08 Eris
4 = 04-06 Vesta
3 = 00-06 Metis
2 = 03-14 Dion
1 = 06-02 Eris



Vesta-Parliament
N
Basement
LIFT
TRANSMITTER
LIFT
EXIT
BENCH
Ground Floor
LIFT
LIFT
KEY-TT
TABLE
CHAIR
Floor 1
LIFT
LIFT
TABLE + SCROLL
Floor 2
LIFT
LIFT
Floor 3
LIFT
BRIFECASE
LIFT
Solon-College
GOLD
*
LIFT
*TABLE, BOOKCASE,
STOOL

Bad Blood

Hilfe für alle Mutanten bietet Hubertus Hinse aus Bielefeld. Er hat Origins Endzeitspektakel "Bad Blood" gelöst. Die Menschheit ist nicht vernünftig geworden. Irgendjemand hat auf den roten Knopf gedrückt. Die Raketen sind gestartet, und die Welt ist im atomaren Feuer untergegangen. Die großen Feuer sind verloschen; Menschen und Mutanten leben nebeneinander — mit gezückten Waffen, jederzeit zum Krieg bereit. Doch dieser Krieg muß verhindert werden! Die Frage ist nur: wie?

1. In Mardok:

Sofort nach Sonnenaufgang den Himukk aufsuchen, er gibt das Stichwort "oracle". Der Shaman verrät, daß man in Nivvik nach dem Oracle suchen sollte. Im südöstlichen Teil der Stadt Innok ansprechen. Er erzählt von "urse". Alle auffindbaren Waffen mitnehmen!

2. Nach Nivvik:

Richtung Norden bis zum Fluß gehen und ihm in westlicher Richtung folgen. Kurz vor dem Lake Acrus den Fluß verlassen und weiter nach Westen laufen. Im Dorf den Himukk aufsuchen. Er erzählt, daß der Shaman, der das Oracle kennt, von den Kejek entführt wurde. Danach den Mutanten Hannok nach "kejek" fragen. Er beschreibt den Weg zum Camp der Sklavenjäger! In einem der Häuser liegt der Satscan; unbedingt mitnehmen!

3. Zum Camp:

Satscan benutzen und zur Position 528/506 gehen. Dort steht ein Haus, in dem Wölfe einen alten Mutanten bedrohen. Wölfe eliminieren und mit dem Alten sprechen. Ceedee (CD-Player) mitnehmen! Weiter zur Position 265/687; dort kann der Fluß überquert werden. Am Yvrium vorbei und durch die südlichen Berge gehen. Das Camp der Kejeks liegt an Position 53/974, dort muß der Shaman befreit werden. Er offenbart den Weg zum Oracle und gibt als Stichwort "a bote". Wichtig: Bei der Befreiungsaktion darf der Shaman nicht angeschossen werden, da er sonst nicht auf Fragen antwortet.

4. Zurück nach Nivvik:

Den "Fisherman" im Norden der Stadt nach dem "bote" fragen und über den Lake Olid zur Position 239/41 rudern. Jetzt durch die Canyons zum Oracle gehen (Karte 1) und nach "a war" fragen. Das Oracle erteilt den Auftrag, nach Zero Town zu gehen und einen Apple zu stehlen.

5. In Zero Town:

Auf dem Weg nach Zero Town einen Abstecher in die Berge südlich von Kitrum machen. An Position 344/902 liegt die Höhle von Urse. Dort ist die OOZEE versteckt, die wohl effektvollste Waffe überhaupt. Sollte Urse auftauchen, einfach den CD-Player benutzen und aus dem Monster wird ein friedlicher Tanzbär. In Zero Town das Haus an 962/750 aufsuchen. Dort kann man eine Bazooka Panzerfaust kaufen. Im Haus bei 963/884 (östlicher Eingang) den Devol töten, bei ihm findet man Binocks (Fernglas). Der Apple steht an Position 831/909. Einstecken und verschwinden! Zurück zum Oracle.

6. Wieder beim Oracle:

Der weise Mutant weiß von einem Menschen, der in Okkarn gefangengehalten wird. Die Stimmen der Alten sagten ihm, daß dieser Mensch etwas weiß, was alle Mutanten retten könnte. Also nichts wie hin! In Okkarn den Shamanen aufsuchen und den Himukk sprechen. Danach Artus (den Menschen) befreien, sprich: seine Wächter töten. Dieses Verbrechen wird vom Himukk später verziehen. Artus nach "a war" fragen und sich von ihm die Stichworte "Equitus" und "Yvrium" geben lassen.



7. Auftrag vom Oracle:

Zum dritten Mal das Oracle aufsuchen und von "Yvrium" erzählen. Jetzt bekommt man den Auftrag, in die Stadt einzudringen und Equitus zu befreien.

8. Nach Nivvik:

Hannok nach "a collar" fragen. Er verrät, wie man an das Sklavenhalsband kommt.

9. Yvrium:

Die Sklavenjäger östlich von Yvrium angreifen. Irgendwann erbeutet man das "collar". Dies muß nun benutzt werden, und schon wird der Eintritt in die Stadt gewährt. Den erstbesten Sklaven ansprechen, bis man das Stichwort "water" erhält. Im Haus an Position 242/151 den Menschen treffen. Er erzählt im Laufe des Chitchats von "Bessek". Danach den Lehrer (37/67) nach "Equitus", "a war" und "Yvrium" fragen. In der nördlichen Arena wird Bessek gefangengehalten. Wenn er befreit ist, spricht er von "hideouts", "Subs", "Password" und "The Next Fire".

10. Zero Town:

In den Ruinen von Zero Town ist der Eingang zu den "Subs" — den Rebellen — versteckt; Position 929/907. Den Wächtern gibt man das Password "The Next Fire" und geht zum roten Knopf an der nördlichen Wand. Über die Leiter in der sich öffnenden Bodenluke geht es in die alten U-Bahnschächte. Jetzt muß man mindestens zwei Tokens bei sich haben (es liegen genügend in den Häusern von Zero Town auf dem Boden). Der Karte 2 bis zum Himukk folgen. Die geschlossenen Schranken können mit USE TOKEN geöffnet werden. Vom Himukk hört man von "the prison", "the City Below" und "Theodus".

11. Zurück in Yvrium:

Den Tavernekeeper (174/104) fragt man nach "Theodus" und erhält ein "Dinner". Mitnehmen. Vom Dieb Philo kann man ein Rope bekommen, wenn man ihn auf die "City Below" anspricht. Philo ist am häufigsten direkt in der Taverne zu finden. Jetzt muß man zu den Baracken der Stadtwache gehen (sie liegen neben der nördlichen Arena) und den Guards vom "Dinner" erzählen. Sie öffnen die Tür zu Theodus, dem Gefängniswärter. Theodus wird (über eine Granate z.B...) ausgeschaltet und der Schlüssel, den er bei sich hat, aufgenommen.

12. Der Brunnen:

Am Brunnen (59/37) wird das Seil benutzt, und schon kann man in die City Below klettern. Der Dungeon ist auf Karte 3 eingezeichnet. Die Fallen und Sperren sind durch eingekreiste Zahlen gekennzeichnet. Die Knöpfe, die das jeweilige Hindernis an- bzw. ausschalten, sind in Kästchen gerahmt. Einige Fallen können über mehrere Knöpfe bedient werden, folglich sind diese deshalb mit mehreren Zahlen bestückt.

Der erste Weg führt zum Hermit. Dort muß man den Wire cutter einstecken. Mit diesem Werkzeug kappt man den Stacheldraht vor dem Zellentrakt. Nun stehen nur noch ein paar Wachen dem Sieg entgegen. In der dritten Zelle von rechts vegetiert Equitus vor sich hin, doch jetzt ist die Stunde der Befreiung gekommen! Mit einem farbenprächtigen Abspann und einem Ohrenschmaus an Sound verabschiedet sich Bad Blood. Der Friede in den Plains wird durch Equitus wiederhergestellt werden können. *vw*

Might & Magic II

Matthias Richter aus Berlin sagt Euch ganz genau, wie Ihr bei "Might & Magic II" zu einer Menge zusätzlicher Experience Points kommt. Voraussetzung ist, daß der Sorcerer der Party den Spruch 5,5 beherrscht. Man begibt sich mit dem Sorcerer-Spruch 3,2 in die Region E2. Man kann die Früchte der Oase ruhig essen (Food aufgefüllt). Nun wendet man sicherheitshalber den Zauberspruch 5,5 an (die Wüste ist sehr gefährlich!).

Man befindet sich also bei den Koordinaten 3/7, dreht sich nach Osten und "geht" mit dem Spruch 5,5 genau acht Schritte. Anschließend wendet man sich nach Norden. Hier liegt eine Art Oase, in der die armen Opfer schon warten. Man wendet wieder den Spruch 5,5 an und geht zwei Schritte nach Norden (11/9). Jetzt trinkt man von der Quelle und ist im 50 Level. Rund um diese Quelle warten zahlreiche Monster auf eine tüchtige Abreibung. Es winken sehr viele EP (bis zu 790000!) Aber Vorsicht: Die Schatztruhen besser liegen lassen. Ihr müßt natürlich nach jedem Kampf zur Quelle zurück und Euch wieder stärken, da der Zauber nach einer Keilerei keine Wirkung mehr hat. *vw*

Codename "Iceman"

Sierra-Spezialist Willi Neufeld aus Schwäbisch Gmünd beglückt uns diesmal mit einer Komplettlösung zum Adventure Codename "Iceman". Auf ins Abenteuer!

Zuerst nehmen wir die Zeitschrift zur Hand und informieren uns über die aktuelle politische Lage. Nun stehen wir auf und begeben uns zu den Volleyballspielern.

Natürlich spielen wir gleich eine Runde mit. Nach einer Weile fliegt der Ball ins Wasser. Das Mädchen, das den Ball herausfischen will, ist offenbar eine Nichtschwimmerin. Wir schreiten zur Rettung und machen Wiederbelebungsversuche. Zum Glück erscheint ein Arzt und kümmert sich um die Ärmste.

Als nächstes begeben wir uns in unsere Hütte und öffnen den Schrank. Hier durchsucht man seinen Anzug und entnimmt ihm ein Notizbuch. Im Nachttisch finden wir Wechselgeld und die ID-Karte. Wir ziehen das T-Shirt an, betreten das Rezeptionsgebäude, reden mit der Frau und marschieren anschließend in die Bar. Der einsamen Dame geben wir einen Drink aus und dürfen danach ein Tänzchen mit ihr wagen. Mutig fragen wir nach ihrem Namen und werden gleich zu ihr nach Hause eingeladen. Nachdem wir ein bißchen mit Stacy herumgeknutscht haben, erfahren wir, daß sie ihren Ohrring verloren hat.

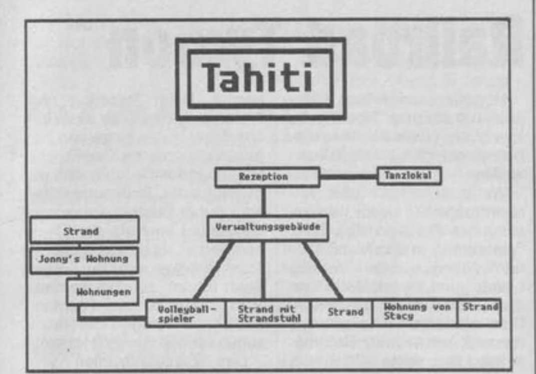
Nach einem erholsamen Schlaf wachen wir allein in ihrem Appartement auf. Zurück an der Rezeption, erhalten wir eine Nachricht vom General. Unterwegs finden wir dann noch Stacys Ohrring inklusive dem eingebauten Mikrofilm. In der Hütte rufen wir den General an (1-202-555-2729) und erhalten den Befehl, uns im Pentagon zu melden. Nachdem wir eine Fähre zum Flughafen geordert haben (Telefonnummer hängt in der Rezeption), werden wir dort von einem Fahrer erwartet, der uns nach Vorzeigen der Karte direkt zum Pentagon bringt.

Dort angekommen, zeigen wir wieder unsere Karte vor und fahren mit dem Aufzug in den ersten Stock. Dort findet eine Unterweisung statt, und wir erhalten einen geheimnisvollen Briefumschlag. Beim Wächter die ID-Karte zurückverlangen (Vorsicht, zuerst gibt er Euch eine falsche Karte, die Ihr unbedingt wieder zurückgeben solltet). Im Hafen vor der Fahne und dem Offizier salutieren und um Erlaubnis fragen, an Bord kommen zu dürfen (request permission to come aboard). Die Reise kann beginnen.

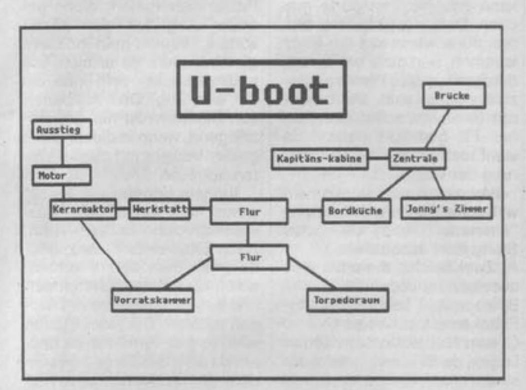
In seiner Kabine nimmt er das Codebook aus dem Bücherregal. Aus der Schublade besorgen wir uns den Rechenstab. Ab in die Zentrale und das Boot sicher aus dem Hafen navigieren, dann dem Kapitän in seine Kabine folgen. Den Koffer öffnen wir mit dem Code (134). Nun fragen wir den Kapitän nach der Nummer des Tresors und nach der vollständigen Kombination des Koffers. Anschließend öffnen wir den Umschlag und lesen unsere Befehle.

Hat man schließlich die verschlüsselte Nachricht des CIA erhalten, geht Jonny wieder in die Kapitänskajüte. Dort öffnet er den Tresor (234 488 03) und den Koffer (762 134). Steckt man nun noch den Ausweis in den Schlitz, kann man sich die Mikrofilme von Stacy ansehen. In seiner eigenen Kabine entschlüsselt Jonny die Nachricht des CIA.

In der Bordküche bestellt man sich etwas zu essen und spielt mit dem Seemann um die Rumflasche und das Gerät. Im Torpedoraum lassen wir die Geräte probelaufen. Da das Ganze nicht zu funktionieren scheint, entnehmen wir dem "conveyor" einen abgenutzten Zylinder. Mit diesem gehen wir dann in die Werkstatt. Hier öffnen wir den roten Schrank, nehmen einen Zylinder der Größe 6 und den dazugehörigen "pin". Da der Zylinder noch nicht den richtigen Durchmesser hat, benutzen wir die Drehbank und verändern seinen Radius (use lathe/ turn on). Anschließend benutzt man noch die Bohrmaschine



Damit Ihr Euch nicht auf der tropischen Insel verlauft



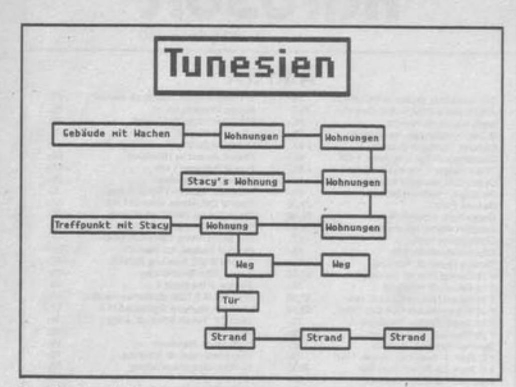
Orientierung leichtgemacht: Alle Räume in Eurem U-Boot

(drill hole/select bit/turn on). Jetzt müssen noch die Kanten des Zylinders abgeschliffen werden (use grinder). Aus dem Schrank eine Mutter (0,5 Zoll) und Unterlegscheibe mitnehmen.

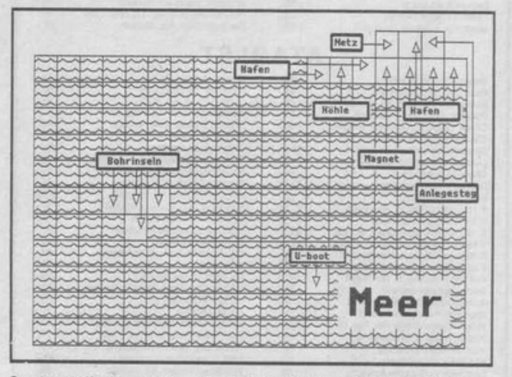
Im Maschinenraum nehmen wir einen Hammer und installieren unsere Konstruktion. Unterwasserfackeln und Sprengsatz nicht vergessen. Den Tauchtorpedo im Maschinenraum reparieren wir mit Schraubenschlüssel und Mutter (Unterlegscheibe). Kurz darauf muß man einen Kampf mit einem russischen Zerstörer überstehen (auf über 500 Fuß abtauchen, Speed = "Slow", "Silent running" an, Sonar aus). Nun kann man sämtliche Raketen auf den Zerstörer abfeuern, da man sie später ohnehin nicht mehr braucht. Die Torpedos des Zerstörers werden mit "decoys" irregeleitet. Zur Tarnung kann man auch noch weiter abtauchen.

Beim Funker erhalten wir die neuesten codierten Nachrichten, die wir wieder entschlüsseln müssen. Jetzt ist wieder unser navigatorisches Talent gefragt. Das Boot muß sicher durch das Eisbergfeld gesteuert werden. Eine Station übermittelt die neusten Nachrichten. Vor dem sowjetischen U-Boot verstecken wir uns in einem "inversion-layer" auf 2230 Fuß Tiefe. Ständiger Kurswechsel schützt vor Torpedotreffern.

Durch die Straße von Gibraltar steuern wir unser U-Boot, geschützt unter einem amerikanischen Zerstörer, ins Mittelmeer. Kurz vor Tunesien verläßt uns der Zerstörer, und der nun wieder gesunde Kapitän befiehlt uns auf 70 Fuß aufzutauchen. Nun suchen wir durch das Periskop die Oberfläche ab und bemerken ein paar Bohrinseln und eine Hafeneinfahrt. Darauf holt man sich vom Wartungsoffizier in der Werk-



Der Weg durch die Wüste: Alle Schauplätze in Tunesien



So steuert Ihr Euer Unterseeboot sicher in den schützenden Hafen

statt einen Schlüssel und holt aus der Vorratskammer eine Taucherausrüstung. Auf dem Weg in die Druckkammer nehmen wir den Tauchtorpedo mit und programmieren ihn mit folgenden Daten: 2850/280/1640/40. Jetzt verlassen wir das U-Boot durch die Schleuse.

Zuerst schwimmen wir zur Bohrinsel und installieren einen Sprengsatz, anschließend machen wir uns Richtung Hafen auf den Weg und schalten das Magnetfeld aus. Der "Diver" läßt sich gut am Anlegesteg verstecken.

Nachdem wir die Rumflasche im Netz deponiert haben, sagen wir dem Fischer an Land das Codewort "Iceman". Dafür bekommen wir von ihm einen Plan. Nachdem wir uns verkleidet haben, treffen wir an einem Fluß auf Stacy. In ihrer Wohnung finden wir im Kühlschrank eine weitere Nachricht und in der Zuckerdose eine Pistole. Nun nehmen wir die Kreditkarte und rufen bei den Kidnappern an. Wir teilen ihnen mit, daß die nächste Lebensmittellieferung von einem anderen Boten durchgeführt wird (Nummer: 03-120-1204). Anschließend bestellen wir beim Lebensmittelgeschäft eine neue Ration.

Kommt der Lieferant vorbei, bedrohen wir ihn mit der Pistole und ziehen seine Kleider an. Den Boten fesseln wir mit dem Klebeband vom Kühlschrank. Jetzt fahren wir zu dem Gebäude, in dem der Botschafter gefangen ist. Die Waffe verstecken wir im Essen. Nach einer gründlichen Durchsuchung werden wir von zwei Kidnappern in das Zimmer des Gefangenen geführt. Mit der Pistole machen wir die Bösewichter unschädlich und befreien den Botschafter.

Hat man die letzte Verfolgungsjagd unbeschadet überstanden, darf man sich nach getaner Arbeit mit gutem Gewissen in die Kissen zurücklegen.
vw

Railroad Tycoon

Hendrik Lesser aus München hat ein paar Tips für alle Eisenbahner, die ihr Streckennetz noch optimaler aufbauen wollen.

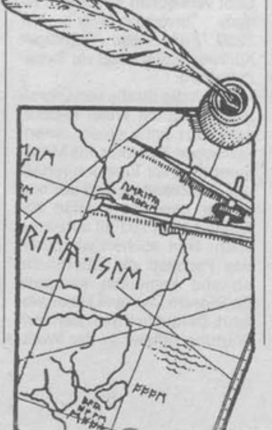
Wenn man trotz aller Anstrengungen nicht weiterkommt, sollte man das Spiel "einfrieren", in das Menü "Action" gehen, nun auf "Reality Levels" und als letztes "Complex Economy" einstellen. Dies wiederholt man solange man will (um so mehr Bahnhöfe man hat, desto öfter). Nun müßte man mehr Waggons in den Bahnhöfen haben und kann größere Transporte machen. Dies klappt nur bei Waren, die sowieso aus der Stadt kommen, und nicht bei denen, die durch andere Waren produziert worden sind. Zur besseren Übersicht sollte man vorher F2 gedrückt haben, so sieht man besser die Vermehrung der Waggons.

Wenn man nicht schummeln will, sollte man zuerst das Spiel "einfrieren" und ein gutes Startgebiet aussuchen:
A) Zwei Städte, die nicht weit auseinander liegen,
B) sie sollten beide Rohstoffe, Fabriken etc. aufweisen,
C) kein Fluß sollte dazwischen liegen, da Brücken recht teuer sind,
D) Berge sollten auch nicht zwischen den Städten sein,
E) nach ein bis zwei Jahren sollte man, wenn die Aktien gestiegen sind, die nächste Stadt anschließen.

Das Besitzen von mehr als 50 Prozent der Aktien einer anderen Eisenbahn ist sehr hilfreich beim Aufsteigen im High-Score. Bei Brücken sollte man die billigsten nehmen, da es fast nie zu Überflutungen kommt. Beim Transport von Waren sollte man nur einheitliche Güter in den einzelnen Zügen transportieren. Das Errichten von Industrie lohnt sich eigentlich nicht. Tarifkriege sollte man nur in Städten anfangen, die zentral im Netz des Gegners liegen, da bei Erfolg sämtliche Strecken, die zu dieser Stadt führen, zerstört werden. Man sollte auch darauf achten, daß bei Tarifkriegen der Nachschub schnell vorwärts kommt.

Das Zurückbezahlen von Schulden sollte man in Zeiten machen, die einen niedrigen Prozentsatz haben. Wenn ein neuer Zug auf den Markt kommt, braucht man ihn nicht gleich kaufen, da er nicht unbedingt besser sein muß als der alte Zug. Das Ausbauen von Stationen ist nur gewinnbringend, wenn in dieser Stadt großer Verkehr mit diesen Waren herrscht.

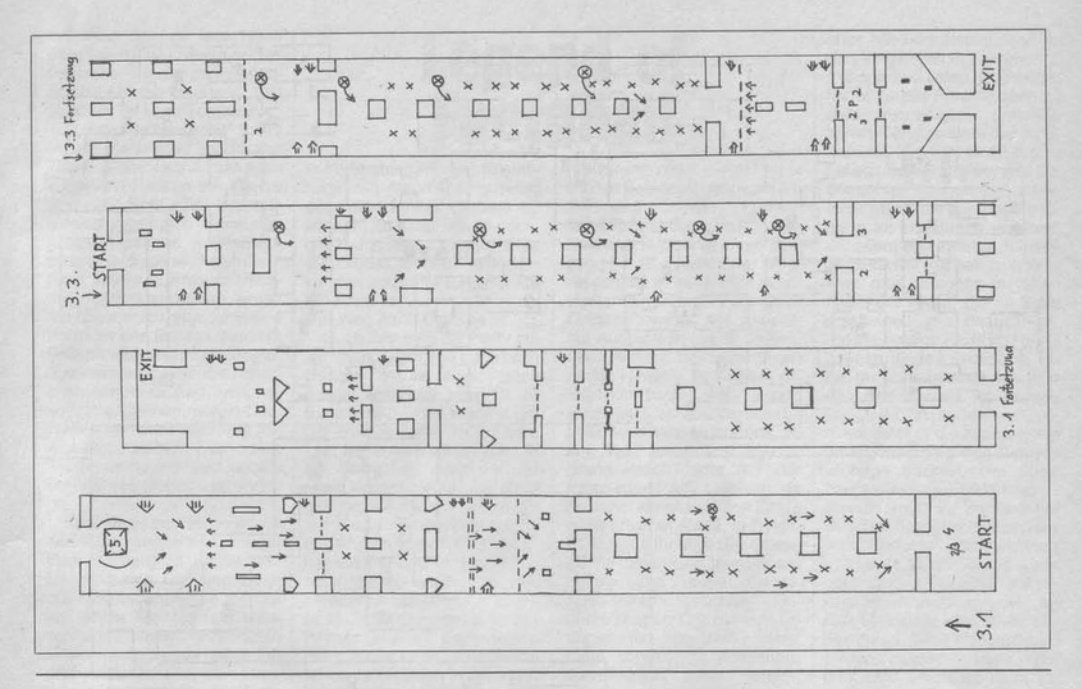
Tunnels bringen nur etwas, wenn man keine gute Ausweichstrecke bauen kann. Nach Ende einer Finanzperiode sollte man darauf achten, welche Züge etwas einnehmen und welche ausgebessert werden müßten. Bei jeder Station wäre es gut, Terminals zu bauen, da sich Städte und besonders Rohstoffvorkommen immer mehr vermehren. Das Anbringen von Signalposten hat nur einen Sinn, wenn man eingestellt hat, daß Züge zusammenstoßen können. Zweigleisige Strecken bringen sehr viel auf dicht befahrenen Linien, da der Gegenverkehr ungehindert vorbeifahren kann. "Tut" machte der Zug und der Bahnhof fuhr ab.
vw



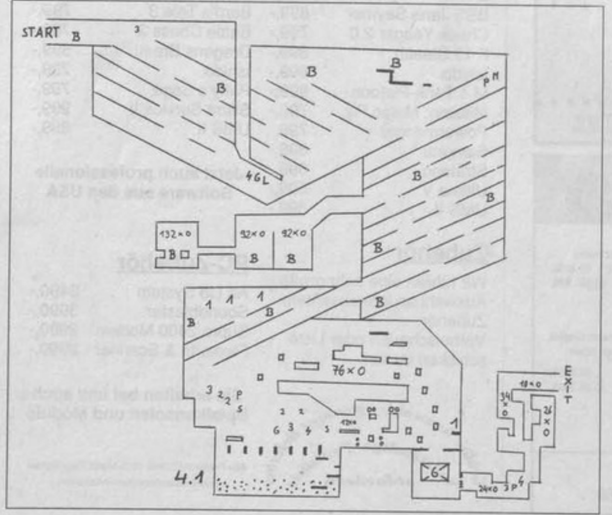
Turrican

Nach einer kleinen Schaffenspause schickt uns Klaus Dieter Hartwig aus Hildesheim die Karten der restlichen drei Welten aus Rainbow Arts Action-Spiel "Turrican".

Legende:
1 — Extraleben
2 — Laser
3 — Streuschuß
P — Energie
M — Mine
G — Granate
L — Line-Shot
S — Schild
O — Diamant
B — Bonus-Block


3.3 Fortsetzung
EXIT
3.3. START
EXIT
3.1 Fortsetzung
START
ab 4
3.1

Die dritte Welt und ihre Gefahren. Hier wird die Lage langsam ernst für Turrican und seinen Laser. Nur äußerste Konzentration führt zum Sieg.



Die vierte Welt wartet auf Euch. Seid Ihr jetzt nicht voll ausgerüstet, dann geht es Euch an den Kragen.

4.2

EXIT

START

3L4

42×0

22×0

18×0

18×0

196×0

82 × 0

8×0

4.3

EXIT

START

24×0

30×0

335×0

48×0

36×0

5.1

EXIT

3P

111

START

→ 3222241111

5.2

8

EXIT

B

L 1 0 2 2

S P 4 2

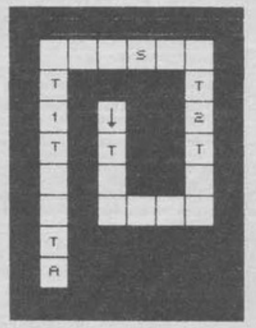
111

B START

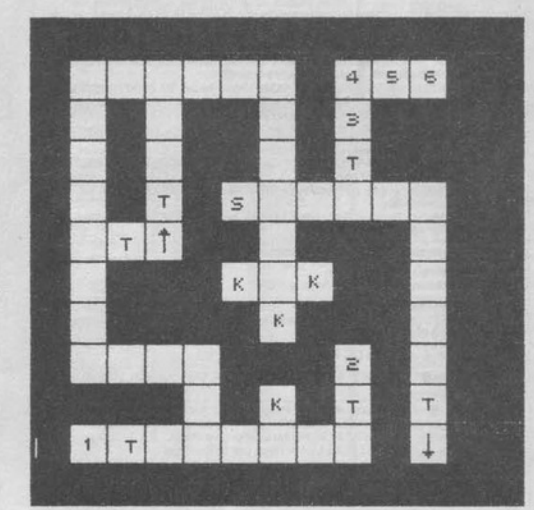
6ML

Dragonflight

Weiter geht's mit "Dragonflight" und Thomas Lichte aus Haan. Diesmal ist der Dungeon nordwestlich von Pegana dran. Die Gegner sind relativ harmlos, und Ihr dürftet keine Schwierigkeiten damit haben. Das Labyrinth eignet sich besonders gut zum Trainieren von unerfahrenen Charakteren. Die Monster und Gefahren sind hier von etwas bescheidenerer Güte. Auch die Reisekasse läßt sich hier problemlos auffüllen. Viel Spaß! *vw*

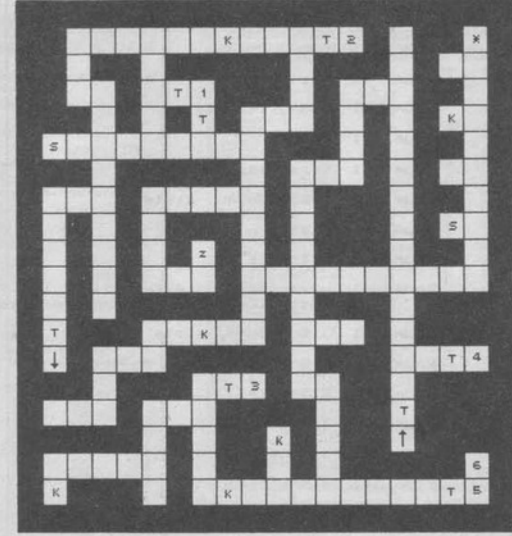


Level 1

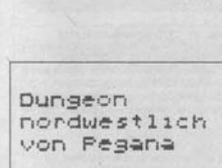


Level 2

Level 3



Level 4



Dungeon nordwestlich von Pegana

LEVEL 1:

Raum 1: 3 Skelette

Raum 2: 4 Gnolle

LEVEL 2:

Raum 1: verschlossen, 3 Gnolle Kiste

Raum 2: verschlossen, 6 Schlangen Kiste

Raum 3: leer

Raum 4: leer

Raum 5: leer

Raum 6: Kiste

LEVEL 3:

Raum 1: leer, verschlossen

Raum 2: 4 Geister Kister

Raum 3: Kiste

Raum 4: 6 Skelette Kiste (Landkartenteil 05)

LEVEL 4:

Raum 1: 4 Skelette Kiste

Raum 2: Kiste

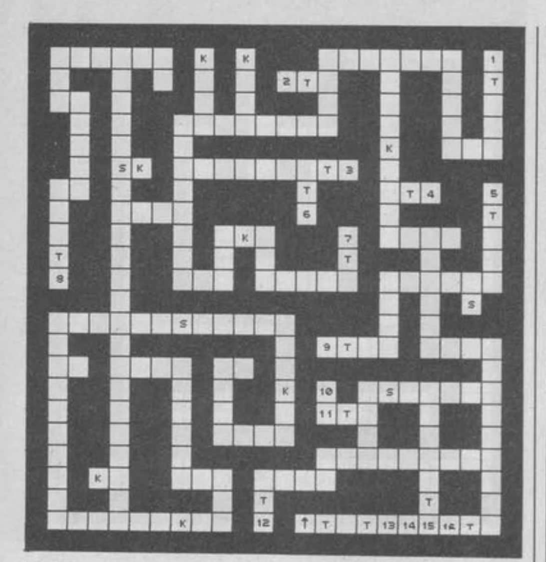
Raum 3: 1 Gnoll Kiste

Raum 4: 4 Gnoll Kiste

Raum 5: 4 Geister Kiste

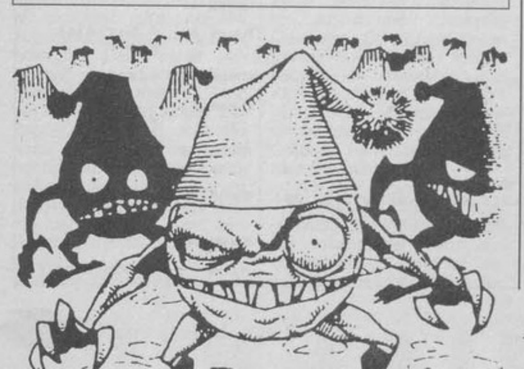
Raum 6: Kiste

Raum 7: 3 Schlangen



Level 5

```
LEVEL 5:
Raum  1:  Kiste
Raum  2:  5 Gnolle, Kiste
Raum  3:  Kiste
Raum  4:  verschlossen, Kiste
Raum  5:  4 Schlangen, Kiste
Raum  6:  Kiste
Raum  7:  6 Trolle
Raum  8:  verschlossen, 8 Skelette
          Kiste (Landkartenteil 01)
Raum  9:  1 Schlange, Kiste
Raum 10:  7 Gnolle
Raum 11:  6 Gnolle
Raum 12:  1 Troll, Kiste
Raum 13:  1 Gnoll
Raum 14:  2 Skelette
Raum 15:  4 Gnolle
Raum 16:  8 Skelette
```



Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Leitender Redakteur: Martin Gaksch (mg)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw);
Producer: Ulrike Peters (up)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Rolf Boyke, Jana Jan-Krauss
Bildredaktion: Janos Feitser (Ltg.) Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)
Titel: SSI

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 2 vom 1. Januar 1990.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parad, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Israel: Baruch Schaefer, Haeshel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562256
Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 00886/2/7548631/633, Fax: 00886/2/7548710.

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax: 042-415770, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt&Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: »POWER PLAY« erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen
Vertriebsmarketing: Petra Schlichthärle (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt& Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München.
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,– frei Haus per Normalpost
Telefon 089/4613-368

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,–, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,–, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,–.
POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg.
ISSN 0937/9754



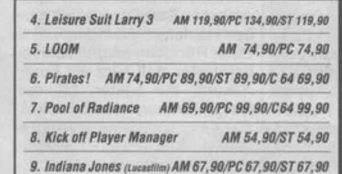
ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unt. dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A 10 Tank Killer	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Alternate Reality - City	-	P	A
Alternate Reality - Dungeon	L	-	-
Auto Duel	L	-	-
Bad Blood	-	-	A
Balance Of Power 1990 ed	-	-	A
Bard's Tale 1	L	P	A
Bard's Tale 2	L	P	-
Bard's Tale 3	L	P	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
Chaos Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Codename Iceman	(L	P)	A
Colonel's Bequest	L	P	A
Conquest Of Camelot	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Deathlord	-	P	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dos - 2 - Dos	-	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	-	A
Dragon Wars	-	P	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für AM/ST)	L	-	A
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure	(L	P)	-
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 (49,90 DM)	-	-	A
Future Wars	(L	P)	-
Galdregon's Domain	L	P	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Goldrush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	-	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Adventure)	L	P	-
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	-	A
King's Quest 4	L	P	A
Knights Of Legend	-	-	A
Kult	(L	P)	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Lucky Luke	(L	P)	-
Lurking Horror	L	-	-
Manhunter New York	L	P	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Mortville Manor	L	-	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
North American Civil War 2	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star	L	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Rad. Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
President Is Missing	-	-	A
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter	-	-	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Secrets Of The Silver Blade	-	-	A
Sentinel (Firebird)	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	-	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Sorcerian	-	-	A
Soundblaster Soundkarte	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Starflight 1	L	-	A
Starflight 2	-	-	A
Stargllder 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wizard's Crown	-	-	A
Zack Mc Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

Wenn "L" und "P" in Klammern stehen, sind die Pläne im Preis der Lösung inbegriffen.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

(ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)


4. Leisure Suit Larry 3 — AM 119,90/PC 134,90/ST 119,90
5. LOOM — AM 74,90/PC 74,90
6. Pirates! — AM 74,90/PC 89,90/ST 89,90/C 64 69,90
7. Pool of Radiance — AM 69,90/PC 99,90/C64 99,90
8. Kick off Player Manager — AM 54,90/ST 54,90
9. Indiana Jones (Lucasfilm) — AM 67,90/PC 67,90/ST 67,90
10. Ultima 6 — PC 99,90













Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

Sonderangebote

Programmname	Sprache	Typ	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
1943	D	ARC		19,43		
Apache Strike	E	SIM		29,90		
Archon Collection	E	STR	39,90	19,90		
Barbarian (Psygnosis)	E	ARC	34,90			34,90
Bard's Tale 1, The	D	ROL	39,90	24,90		
Blastaball	D	ARC	19,90			
Bloodwych mit Data Disk	E	ROL	74,90			
Def Con 5	D	SIM		29,90	39,90	
Deja Vu	E	ADV		29,90		
Dungeon Wizard (Editor)	D	ROL		29,90		
Earth Orbit Stations	E	STR		19,90		
Eye	D	STR	19,90			
Eye Of Horus	D	ARC	39,90	29,90		
Fish	D	ADV	39,90			
Football Manager	E	STR	19,90	14,90	19,90	
Footballer Of The Year	E	SPO		19,90		
G. Linekers Superskills	D	ARC		19,90		
Gold Silber Bronce	E	SPO		29,90		
Hostages	D	ARC	39,90			
Ice Hockey	D	SPO	19,90			
International Karate	D	SPO		19,90		
L.A. Crackdown	E	ADV		24,90		
Legacy of the Ancients	D	ROL		24,90		
Moonwalker	D	ARC		24,90		
Myth	D	ARC		29,90		
Navy Seal	D	SIM		34,90		
Netherworld	D	ARC		14,90		
Pacland	D	ARC	29,90	19,90		
Pacmania	E	ARC		19,90		
Return Of The Jedi	E	ARC		29,90		
Roadwar 2000	D	ROL	39,90			
Seconds Out	E	SPO	19,90			
Seven Cities of Gold	E	STR	39,90			
Shadow of the Beast	E	ARC	69,90			
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	19,90			
Slaygon	E	ROL	29,90			
Soko Ban	D	STR		24,90		
Street Sports Am. Footb.	D	SPO		19,90		
Street Sports Soccer	D	SPO		24,90		
Track & Field + Joypad	E	SPO		39,90		
Ultima 3	D	ROL	59,90			
Wasteland	D	ROL			39,90	
Whirlygig	D	ARC	14,90			
World Class Leaderboard	E	SPG	34,90			

Public Domain Classics – Amiga

SPIELE

Titel	Preis
AHOI!	10,–
ATLANTIS	10,–
BILLARD	10,–
BREAKER	10,–
BROKER	10,–
CHESS 2.0	10,–
DGDB	10,–
FIREPOWER ED	10,–
FLASCHBIER	10,–
GOLDHUNTER	10,–
JUMP AND RUN	10,–
MAD FACTORY	10,–
MARBLE SLIDE	10,–
MOON BASE	10,–
PAMENTA	10,–
PARANOIDS	10,–
PETERS QUEST	10,–
POPULOUS 2	10,–
QUIZMASTER	10,–
ROLL ON	10,–
SENSO PRO	10,–
STAR TREK QUIZ	10,–
STEINSCHLAG	10,–
STONEAGE	10,–
SUPERPAC	10,–
TENNIS (1 MB)	10,–
THE DEATH	10,–
TILES	10,–
TOWERS	10,–
TRICKY	10,–
TURN THE	10,–
ZERG	10,–

ANWENDER-SOFTWARE

Titel	Preis
ANALYTICALC	10,–
ANTIVIRUS	10,–
BUNDESLIGA	10,–
CLICKDOS 2	10,–
DISKEY 2.0	10,–
FESTPL. DISK	10,–
FILEMASTER	10,–
GRAFIK-DISK	10,–
JAZZBENCH (1 MB)	10,–
LABEL V2.0	10,–
M.S.-TEXT	10,–
PROFI-DISK	10,–
R.O.M.	10,–
SEQUENCER	10,–
TIPP-KURS	10,–

Pakete und PRG, über mehrere Disks

Titel	Preis
KAISER 2 und RISK zusammen	25,–
STAR TREK (1 MB)	20,–
STAR TREK 2	15,–
WIZARD OF SOUND	15,–

SPIELDEMOS Á 5,- DM

BATTLECHESS
BUDOKAN
CASTLEMASTER
CLOUD KINGDOMS
PHARAO
DYTER 07
E-MOTION
E. HUGHES I. SOCCER
ESC... ROB. MONST.
FIENDISH FREDDY
F-29 RETALIATOR
GOLDEN GOBLINS
HOUND OF SHADOW
IVANHOE
J. D'ARC/BOZUMA
JET
JUMPING JACKSON
KLAX
LANCASTER
LEG. OF FAERGHAIL
OIL IMPERIUM
PIPEMANIA
POPULOUS
POWERDROME
RALLYE CROSS
SPACE ACE
TIE BREAK
VENUS FLY TRAP
WALKER DEMO

ALLE DEMOS 99,90

ZUBEHÖR

Artikel		Preis
MemoStar Speichererweiterung 512 KB, abschaltbar, mit Uhr, Megabit-Chips	Amiga 500	229,-
AD Lib Soundkarte 11 Stimmen	IBM-PC	299,-
AD Lib Visual Composer PC-Software – auch mit Soundblaster nutzbar!	IBM-PC	179,-
Ad Lib Komplettpaket Ad Lib Karte mit Composer Software	IBM-PC	379,-
Sound Blaster Soundkarte 100% Ad Lib u. Gameblaster komp., 24 Stimmen, dt. Anleitung	IBM-PC	449,-
3,5 Zoll Diskettenlaufwerk extern	Amiga	269,-
5,25 Zoll Diskettenlaufwerk extern	Amiga	339,-
Leerdisketten 2D/DD 3,5 Zoll	10 Stück	15,90
Leerdisketten 2D/DD 5,25 Zoll	10 Stück	5,90
Verlängerungskabel 9-Pol, Sub-D für Joysticks, Mäuse und Monitore – 2 Meter		9,90

SIERRA® MEGAPACKS

Spiel mit Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Programmname	AMIGA	IBM-PC	ST
Codename Iceman	119,90	134,90	-
Colonel's Bequest, The	129,90	134,90	-
Conquest of Camelot	119,90	134,90	-
Hero's Quest	119,90	134,90	-
King's Quest 1, 2 oder 3	39,90	39,90	39,90
King's Quest 1, 2 und 3	99,90	99,90	99,90
King's Quest 4	129,90	119,90	99,90
King's Quest 1, 2, 3 und 4	199,90	189,90	179,90
Leisure Suit Larry 1	84,90	84,90	64,90
Leisure Suit Larry 2	99,90	99,90	99,90
Leisure Suit Larry 3	119,90	134,90	119,90
Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	259,90	269,90	249,90
Manhunter 1 - New York	99,90	99,90	99,90
Manhunter 2 - San Francisco	109,90	109,90	109,90
Manhunter 1 und 2	179,90	179,90	179,90
Police Quest 1	84,90	84,90	64,90
Police Quest 2	129,90	84,90	89,90
Police Quest 1 und 2	179,90	149,90	149,90
Sorcerian	-	119,90	-
Space Quest 1	89,90	89,90	79,90
Space Quest 2	89,90	99,90	84,90
Space Quest 3	99,90	109,90	99,90
Space Quest 1, 2 und 3	249,90	254,90	249,90

ANWENDER- und LERNSOFTWARE

Programm	System	Sprache	Preis
Ability Plus	PC	deutsch	199,90
DeLuxe Paint 1	AM	engl.	49,90
Digi View Gold 4.0	AM	deutsch	349,90
Disk Mon	AM	deutsch	69,90
Formular Manager Plus	PC	deutsch	349,00
Korrekt	AM	deutsch	99,90
Lotto	AM	deutsch	49,90
Octalyzer	AM	deutsch	99,90
Pagesetter 2	AM	deutsch	199,90
PC Handler	PC	deutsch	69,90
Professional Draw	AM	deutsch	247,90
Professional Page	AM	deutsch	497,90
Sidmon	AM	deutsch	84,90
TFMX Chris Hülsbecks Workstat.	AM	deutsch	129,90
Turbo Print 2	AM	deutsch	87,90
Turbo Print Professional	AM	deutsch	179,90
X-Copy Professional mit Hardware	AM	deutsch	99,90
Lernsoftware von Markt&Technik	AM	deutsch	je 44,90

Deutsch / Englisch / Erdkunde 1,2 / Mathematik 1,2,3 / Physik

MAN SPRICHT DEUTSH!

Spielprogramme mit deutscher Anleitung

Programmname	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
Ant Heads	44,90			
688 Attack Submarine	74,90		84,90	
Bad Blood			99,90	
Bard's Tale 3 The		69,90		
Bloodwych		44,90		
Bundesliga Manager	54,90		69,90	
Castle Master	74,90	44,90	84,90	74,90
Chaos Strikes Back				74,90
Corporation	74,90			
Dragon's Breath	84,90			84,90
Dragon Flight	84,90			84,90
Drakkhen	74,90		84,90	74,90
E. Hughes Int. Soccer	49,90			74,90
F 16 Combat Pilot	79,90	44,90	79,90	79,90
F 16 Falcon (1 MB)	79,90		119,90	79,90
Falcon Mission Disk 2	64,90			64,90
F 19 Stealth Fighter			119,90	99,90
F 29 Retaliator	74,90	74,90		74,90
Fighter Bomber	84,90	59,90	94,90	84,90
Gunship	84,90	79,90	99,90	84,90
Internat. 3 D Tennis	74,90	39,90		
It C. F. Desert (1 MB)	84,90			
Klax	49,90	44,90		49,90
Knights Of Legend		69,90	99,90	
Logo	74,90	44,90	74,90	74,90
Maniac Mansion	69,90	44,90	69,90	69,90
Microprose Soccer	64,90	64,90	64,90	64,90
Might & Magic 1		64,90	99,90	
Might & Magic 2	94,90	64,90	99,90	
Oil Imperium	49,90	49,90	49,90	49,90
Pool Of Radiance		99,90	99,90	
Populous Prom. Lands	29,90		39,90	29,90
Rainbow Islands	74,90	44,90		59,90
Red Storm Rising	74,90	69,90	99,90	74,90
Rings Of Medusa	74,90	44,90	74,90	74,90
Secr. Of Silv. Blades		79,90	89,90	
Sherman M 4	74,90	74,90	74,90	74,90
Sim City	89,90	44,90	89,90	89,90
Sim City Terr. Editor	44,90		44,90	
Space Rogue	99,90	69,90	99,90	99,90
Star Command	94,90		94,90	94,90
Starflight 1	74,90	44,90	74,90	74,90
Starflight 2			89,90	
Sword Of Aragon	89,90		89,90	
Their Finest Hour	84,90		89,90	
Tie Break	74,90	44,90	74,90	74,90
Turn It	54,90			
Ultima 3	59,90	99,90	99,90	99,90
Ultima 4 oder 5	99,90	99,90	99,90	99,90
Ultima 6			99,90	
Ultima Trilogie 1-3		79,90	79,90	
Wo... ist C Sandiego?	84,90		84,90	
Xenomorph	74,90		74,90	74,90
Zak Mc Kracken	74,90	74,90	74,90	74,90

Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,-

zuzüglich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,00 DM
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10,00 DM	13,00 DM
Versandkostenfrei ab:	**45,00 DM**	**99,00 DM**

Hiermit bestelle ich
für den Titel ....

❑ Komplettlösung
❑ Plan/Pläne
❑ deutsche Anleitung
❑ Software-Test
❑ Programmbestellung
❑ Zubehör/Hardware
❑ aktuelle Preisliste

Auftraggeber

Name: ....
Straße: ....
Wohnort: ....
Telefon: ....
Computer: ....

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE. *Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.*

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7 • 5000 Köln 41

Kundendienst Lösungshilfen: 0221/402493, Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr
Kundendienst Software: 0221/400127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

Bestellannahme:
Tel. 0221/407447, 406888, 401780
Telefax 0221/401989

Tower of Babel

Daniel Appel aus Laufen hat inzwischen Level 2 und 3 des Tüftelspiels fertiggestellt. Wir wünschen fröhliche "Klondike"-Jagd.

— The Bridge

Zuerst auf den Grabber umschalten, dann dreht Ihr Euch um 180° und bewegt den großen Hebel. Alle Aufzüge sind nun oben, und Euer Zapper kann um die Ecke und zum letzten Aufzug gehen. Dort laßt Ihr Euch hinunter und schaltet wieder auf den Grabber um. Nun die Aufzüge wieder herunterlassen und mit dem Zapper die zwei Objekte zerstören.

— Back to the old "Freezerinos"

Die Freezerinos sind Laser, die man durch einen Schalter für kurze Zeit abschalten kann. Diesen Schalter findet Ihr, wenn Ihr Euch im Grabber um 180° dreht. Drückt den Schalter, schaltet schnell auf den Zapper um und zwei Schritte vorgehen. Wieder umschalten usw. Seid Ihr an den Lasern vorbei, diese mit dem Zapper zerstören, anschließend mit dem Grabber den Klondike einsammeln.

— When is a lift not a lift

Mit dem Grabber den großen Schalter betätigen. Der Aufzug schützt Euch vor dem Laser. Mit dem Pusher den farbigen Klotz ganz nach hinten schieben. Mit der Zapper den Laser zerstören. Mit dem Grabber den zweiten Schalter betätigen und damit den Aufzug hinunterfahren lassen. Anschließend die Klondikes einsammeln.

— Teamwork on the spiral staircase

Zapper und Pusher auf die Aufzüge stellen und nach oben fahren lassen. Oben mit dem Zapper ganz nach vorne gehen und den Laser auf dem anderen Turm zerstören. Jetzt mit dem Pusher weiter nach oben fahren. Zapper nur auf den Aufzug stellen, aber sonst nicht bewegen. Der Pusher verschiebt den durchsichtigen Klotz auf dem anderen Turm um ein Feld nach hinten. Der Zapper fährt jetzt ebenfalls hoch. Jetzt wieder den Laser auf dem anderen Turm zerstören und den Pusher bis ganz nach oben fahren lassen. Wieder den farbigen Klotz verschieben und das letzte Objekt zerstören.

— A little more complex

Dreht den Pusher um 90° und schiebt den durchsichtigen Klotz um ein Feld nach hinten. Warten, bis der Laser neben dem Grabber zerstört ist. Danach mit dem Grabber auf den Aufzug stellen und nach oben fahren. Dort den Hebel drücken und den Klondike einsammeln. Auf den Pusher umschalten und im Aufzug nach oben fahren. Den farbigen Klotz auf dem anderen Turm nach hinten schieben. Mit dem Grabber den letzten Klondike einsammeln.

— Cause and Effect

Mit dem Zapper ganz nach hinten gehen und im Aufzug nach unten fahren. Mit dem Grabber den Hebel umschalten und schnell zwei Schritte auf das Objekt zugehen. Habt Ihr das geschafft, wieder auf den Zapper umschalten und nach links gehen. Wendet Euch nach rechts, zerstört das Objekt und sammelt mit dem Grabber den Klondike auf.

— Trouble with Lizards

Mit dem Pusher den farbigen Klotz um ein Feld nach hinten verschieben und dem Lizard den Weg versperren. Der zweite Lurch frißt die Bodenplatten auf. Ihr müßt also schnell mit dem Grabber hochfahren und die Klondikes einsammeln.

— Get them Hoppers

Hier heißt es schnell sein. Mit dem Grabber den Schalter bedienen und den Aufzug hochfahren lassen. Nun mit dem Zapper den Laser zerstören. Mit dem Grabber den Aufzug wieder hinunterfahren lassen. Mit dem Zapper hochfahren und die Hoppers zerstören.

— A simple problem

Der Pusher fährt mit dem linken Aufzug nach oben und verschiebt den Klotz um ein Feld nach hinten. Runterfahren und den Zapper auf den Aufzug stellen, der in der Mitte der roten Säule ist und hochfahren. Oben einen Schritt nach hinten gehen. Nun mit dem Pusher nach oben fahren und den Klotz um ein Feld nach hinten verschieben. Mit dem Pusher wieder nach unten fahren, den Grabber benutzen und den Klondike nehmen.

— The pink garage

Mit dem Pusher den farbigen Klotz um ein Feld nach hinten verschieben. Jetzt den durchsichtigen Klotz so verschieben, daß Ihr mit ihm den Laser zerstört. Jetzt mit dem Grabber den Klondike aufsammeln. Mit dem Grabber nach oben fahren und einen Schritt nach links gehen. Dann mit dem Zapper in die Mine laufen. Nun schnell die Klondikes einsammeln, bevor der Lizard alle Bodenplatten gefressen hat. Nehmt aber besser erst den rechten Klondike und stellt Euch auf seinen Platz. Von dort aus könnt Ihr gemütlich den zweiten Klondike einsammeln.

— It's a worm's life

Mit dem Zapper links hinunterfahren und dort den Laser zerstören. Dann mit dem Pusher rechts hinunterfahren und den farbigen Klotz um ein Feld nach hinten schieben. Jetzt müßt Ihr leider Euren Pusher opfern und in die Mine hinter Euch laufen. Danach mit dem Grabber den großen Hebel drücken. Nun kommen alle Aufzüge herunter, und der Wurm läuft genau in die zweite Mine. Der Weg ist jetzt frei für Euren Grabber. Sammelt in aller Ruhe die beiden Klondikes ein.

— Pushover

Mit dem Pusher einen Schritt nach vorne gehen und nach rechts drehen. Den farbigen Klotz nach hinten schieben, damit der Hopper in die Mine läuft. Das gleiche macht Ihr mit dem Klotz rechts von Euch. Mit dem dritten Klotz blockiert Ihr den Laser. Jetzt kann der Grabber die Klondikes einsammeln. Das Ganze sollte schnell gehen, denn Ihr habt nur 110 Sekunden.

— Blockbuster

Mit dem Pusher den farbigen Klotz nach vorne schieben. Mit dem Aufzug nach oben fahren und auf der anderen Seite wieder herunterfahren. Den Klotz verschieben und auch den zweiten Laser blockieren. Der Zapper benutzt den rechten Aufzug und zerstört anschließend den Hopper. Runterfahren, den Grabber nehmen, wieder hochfahren und oben die Klondikes einsammeln. Ist doch ganz einfach, wenn man weiß wie es geht. Oder nicht? *vw*

Hillsfar

Mit Elvira und Rainer Sigl betreten wir wieder die Mauern von Hillsfar. Frohes Schaffen! Wenn Ihr ihn nicht den Wachen ausliefert, verrät er Euch, daß er den Weihrauch an einen Mann namens Kridar verkauft hat und daß dieser sich im Dragon's Lair Pub aufhalte. Klar kommt Ihr wieder zu spät, hört aber wie sich zwei Männer über Kridar unterhalten. Bevor er die Stadt verläßt, wolle er sich noch im Spukhaus umsehen. Hier findet Ihr nur eine Nachricht von Kridar an einen Freund. In dem Brief steht, daß er von Tempeldienern verfolgt werde und daß er ihn in der Hütte vor der Stadt treffe. Der Mann in der Hütte teilt uns nur mit, daß er zwei Männer in Richtung Ruinen habe reiten sehen. Hier findet Ihr die Spuren eines Kampfes und ein großes Häufchen Weihrauch. Bei Eurer Rückkehr erzählt der Hohepriester, daß kurz vor Eurer Ankunft die beiden Männer festgenommen worden sind, als sie gerade eine schwarze Messe vorbereiteten. Für Eure Mühen erhaltet Ihr 8000 Goldmünzen. Damit sind die offiziellen Aufträge erschöpft und Ihr müßt Euch wieder auf eigene Faust Jobs suchen.

Vor dem Tempel trefft Ihr eine junge Frau, die Euch bittet, im Tempel dem Priester Serson zu helfen. Wieder im Tempel, stürzt besagter Priester auf Euch zu und bittet verlegen um 50 Goldstücke. Außerdem bittet er uns, einen silbernen, mit Runen verzierten Stab aus dem Turm der Magier zu holen. Im Turm findet Ihr auch den Zauberstab und bringt ihn zu Serson zurück. Der will ihn plötzlich nicht mehr und bittet Euch, ihn der Diebin Dalma zu überreichen. Sie soll Euch abends im Rat's Nest Pub treffen. Zu später Stunde eingekehrt, weigert Ihr Euch, dieser undurchsichtigen Dame den Stab zu geben. Darüber wird sie ungehalten und stellt Euch ein 24-Stunden-Ultimatum, ansonsten würde Fürchterliches passieren. Ihr denkt Euch, daß es vielleicht doch besser gewesen wäre, Dalma den Stab zu geben und trefft sie erneut im Rat's Nest. Unfreundlich sagt sie, daß sie ihre Meinung geändert habe, und daß Serson ihr noch 400 Goldstücke zahlen solle, sonst würde aus dem Geschäft nichts. Als Ihr Serson die merkwürdige Nachricht bringt, ist der ganz am Boden zerstört und erzählt Euch die ganze Geschichte. Seine Tochter Tina ist seit ein paar Tagen verschwunden und Dalma könnte Ihn zu ihr bringen. Diese Information hätte aber einen Preis. Eben den Zauberstab und nun auch noch 400 Goldstücke. Zur Sicherheit wollte Dalma einen Ring von Tina

mitbringen, damit Serson weiß, daß seine Tochter noch lebt. Serson wendet sich nun an uns und bittet, daß wir seine Tochter wiederbeschaffen (Klar, machen wir. Töchter scheinen in Rollenspielen andauernd verschüttzugehen, wenn sie nicht gerade von Drachen gefressen werden...) Also wieder ins Rat's Nest zurück. Auf dem Wege dorthin prallen wir an die üppigen Rundungen der Diebin Dalma. Sie wirft uns den Ring vor die Füße und sagt, daß wir ihn an Serson weiterreichen sollen. Als wir unsere Geldbörse untersuchen, stellen wir fest, daß Dalma ihr Geschäft versteht. Gute 1000 Goldstücke hat sie uns gestohlen.

Der Ring, den wir Serson zurückbringen, erweist sich als falsch. Erbost zieht Ihr los, um Dalma zu finden. Angeblich sei sie im Steinbruch, dort liegt sie dann auch — tot. Von einem Heckenschützen, der Euch auch beinahe erwischt, erfahrt Ihr, daß Dalma immer laufend versucht "jemanden" auszustricksen. Dieser "Jemand" habe nun keine Lust mehr gehabt und wollte sich nicht mehr mit diesem gierigen Weib auseinandersetzen. Außerdem hätte Dalma immer wieder von einem Hauskauf und von Renovierung gesprochen. Der echte Ring würde sich wahrscheinlich in diesem ominösen Haus befinden.

In ganz Hillsfar gibt es nur ein Haus, das zum Verkauf steht und was renovierungsbedürftig ist: Haunted Mansion. Dort findet Ihr den echten Ring und bringt ihn zu Serson. Dort gibt's eine richtige Überraschung. Tina ist von alleine wiederaufgetaucht und sitzt wohlbehalten am Kamin. Serson reicht Euch aber für die erlittenen Mühen 19800 Goldmünzen und erhöht Eure Hitpoints um rund 50. Nun kann sich auch der Kleriker für "Curse of the Azure Bonds" ausruhen, denn der Dieb betritt die Bühne.

Der Dieb

Wichtigste Charaktereigenschaften sind Stärke, Intelligenz und Dexterity. Besonders für Diebe ist es ratsam, sich das "Chime of Opening" zu besorgen, da fast alle Kisten und Schlösser mühsam aufzuschließen sind. In der Gilde gibt es neben dem Reparaturdienst für kaputte Dietriche auch komplett neue Sets. Swipe, der Gildemeister, schickt Euch gleich zu einem Botengang. Er braucht dringend Giftpilze. Im Magic-Shop erfahrt Ihr, daß diese Sorte Pilz sehr selten ist und nur in den Sewers gedeiht. Am Boden einer vergammelten Truhe findet Ihr dann auch tatsächlich einige gelbe, schleimige Pilze, die der Beschreibung aus dem Magic-Shop gerecht werden. Kaum liefert Ihr die Pilze ab, gibt es keine Belohnung, sondern einen zweiten Botengang. Ihr sollt vom Eremiten-Platz eine Flasche mit einer Flüssigkeit holen. An dieser Stelle findet Ihr dann die Flasche. Erst wenn sie heil abgeliefert worden ist, seid Ihr offiziell Mitglieder der Diebesgilde und erhaltet 1250 Goldstücke Belohnung.

Aber Ihr wollt ja nicht nur aufgenommen, sondern ein richtiger Meisterdieb werden. Für solch ehrgeizige Naturen hat Swipe den richigen Job. Er hatte vor längerer Zeit jemanden ausgesandt, ein Amulett aus dem Turm der Magier zu stehlen. Bis heute ist der Mann aber verschollen. Wahrscheinlich ist er bei dem Diebstahlsversuch gescheitert. Wenn Ihr diesen Auftrag schafft, könnt Ihr Euch Meisterdieb nennen. Das lassen wir uns nicht zweimal sagen und ziehen los.

Die Suche beginnt im nächsten Pub. Dort hört Ihr, daß Euer Vorgänger sich schon länger im Nordwesten der Stadt aufhalten soll. Dort findet Ihr ihn zwar nicht, macht aber Bekanntschaft mit einer riesigen Ratte, die gerade ein Stück Papier frißt. Unter Lebensgefahr packt Ihr das Vieh und werft es gegen die Wand, wo es sich nicht in einen wunderschönen Prinzen verwandelt, dafür aber das Papier fallen läßt. Auf den kläglichen Resten des Papiers steht, daß sich ein Käufer für das Amulett interessiere und sich mit dem Verkäufer im Dragon's Lair treffen wolle. Vorsicht sei geboten, weil Swipe einen neuen Meisterdieb auf das Amulett angesetzt habe (stolz schwellt die Brust — Wir sind gemeint!). Im Dragon's Lair hören wir dann eine Unterhaltung, in der die Hütte vor der Stadt erwähnt wird. Ihr findet dort zwar niemanden, aber auf einer herrenlosen Scroll steht, daß Ihr mal versuchen solltet, in einem Pub eine Kellertür zu öffnen. Wenn Ihr genau das im Rat's Nest tut, wird zwar der Wirt ärgerlich, aber es fallen Euch erst danach zwei Typen auf. Sie erzählen, daß

gestern ein Dieb ermordet worden sei. Wer dieser Dieb ist, wissen wir, wo er wohnte auch — in den Sewers. Tatsächlich: In den feuchten Höhlen findet Ihr auch eine Kiste, die nach Verwesung riecht. In der Kiste liegt der tote Dieb (igitt!). Er hält eine Kette in der erstarrten Hand, an der mal ein Amulett hing. Diese Information dürfte Swipe interessieren. Er gibt Euch für diesen Teilerfolg schon mal 500 Goldmünzen.

Aber der Auftrag hieß, das Amulett zu holen und nicht nur die Kette. Gerüchten zufolge soll das Amulett immer noch im Magierturm liegen. Bei Nacht und Nebel findet Ihr das gesuchte Schmuckstück im Geheimraum des Turmes. Bevor Ihr aber das Ding an Euch nehmen könnt, schlägt Euch jemand eine Flasche über den Schädel. Nach ein paar Stunden wacht Ihr benommen auf, das Amulett ist weg. Die einzige Spur sind die Scherben der Flasche, die man Euch über den Schädel geschlagen hat. Ihr findet heraus, daß in der Flasche mal Gift gewesen sein muß. Weitere Nachforschungen in der Gilde und beim Heiler ergeben: so etwas kann nur der Eremit brauen. In dem Tagebuch des Einsiedlers findet Ihr dann auch die entsprechende Eintragung. Er hat das Gift an zwei Männer verkauft, die ins Schloß wollten. Weil sie ihn aber geärgert haben, sagte er ihnen, daß der Spezialdietrich zum Öffnen der Schloßtüren in den Ruinen sei (obwohl der doch im Steinbruch liegt). Da Ihr nun den richtigen Weg kennt, findet Ihr auch im Steinbruch einen alten, verrosteten Dietrich. Mit ihm ist es dann ein leichtes, ins Schloß einzubrechen. Dort liegt (endlich!) das Amulett. Wenn Ihr es nun an Swipe überreicht, gibt der Euch 5000 Goldstücke und den Titel eines Meisterdiebes.

Doch oh Schreck, die Freude währt nur kurz. Eine fremde Diebestruppe macht Eurer Gilde mächtigen Ärger. Klar, daß das nicht besonders fein ist. Zum einen plündern die Fremden Euer Gebiet, zum anderen werden dadurch die Anzahl der Wachen erhöht. Ihr wollt diesen Burschen natürlich das Handwerk legen. Die erste Spur führt zum Magic-Shop, der letzte Nacht überfallen wurde. Leider ist der Besitzer ziemlich einsilbig und verrät nicht viel. Wenn Ihr aber im Dunklen bei ihm einbrecht, erfahrt Ihr mehr. Zum Beispiel findet Ihr einen Muff aus Wolfsfell und einen zerbrochenen Dietrich mit Wolfskopf. Um über diese ominöse Bande noch mehr Informationen zu holen, geht Ihr am besten ins Bugbear's Cave: Endlich eine heiße Spur. Die Kämpfe in der Arena sind neuerdings erheblich schwerer geworden, seit man Ottis den Ork eingestellt hat. Dieser finstere Arenakrieger soll früher mal ein Meisterdieb gewesen sein. Erst nachdem Ihr nun in der Arena den Ork erledigt, gibt der Euch neue wichtige Hinweise. Mit diesen Tips ausgestattet geht's wieder ins Bugbear's Cave. Dort sollen die Diebe der Grey Wolfs nach Rekruten suchen. Um Aufmerksamkeit zu erregen, einfach die Kellertür aufmachen. Sofort kommt ein getarntes Mitglied der Grey Wolfs und will Euch engagieren, wenn Ihr Euch mit Waffen auskennt. Bei Tannas müßt Ihr Euch jetzt ins fünfte Scoreboard vorschießen. Daraufhin verrät Euch Tanna den geheimen Treffplatz der Wölfe: um Mitternacht vor dem Tempel. Dort sagt der Meister der Wölfe, daß wir ein Buch aus dem Turm der Magier stehlen sollen und es um vier Uhr morgens im Dragons Lair abzuliefern haben. Das Buch besorgen und zurück zum Pub zu gehen bereitet keine Schwierigkeiten mehr. Dort trefft Ihr auf den Chef der Wölfe, der einen Dietrich zum Öffnen des Schlosses haben will.

Mit diesen Informationen und der Beschreibung des Oberhauptes der Wölfe geht's zurück zu Swipe. Swipe kennt jetzt die Bösewichter und bittet uns, ihm etwas Zeit zu verschaffen und den Auftrag der Wölfe anzunehmen. In einem Pub erhalten wir die Information, daß der gesuchte Spezialdietrich beim toten Drachen liegt. Also holen und dann wieder ins Dragon's Lair. Dort treffen wir aber nicht die Wölfe, sondern Meister Swipe. Die Wölfe sind vertrieben und Euer Charakter erhält 20000 Goldmünzen *mh*

Legend of Faerghail

Erhard Schöne aus Hamburg liefert eine Lösung der Extraklasse, mit der das Rollenspielleben eine Freude ist. Viel Spaß im Tal von Faerghail!

"Legend of Faerghail" (LOF) ist ein Rollenspiel im Stil der "Bard's-Tale"-Reihe, man kann sogar alte Recken aus Bard's Tale I und Bard's Tale II mittels eines beigefügten Konvertierungsprogramms übernehmen. Allerdings wird man dann nicht alle in LOF vorkommenden Charakterklassen erhalten können. Ich habe für meine Party nur den Barden, der zum Paladin wird, und einen Magier übernommen und die restlichen Mitglieder neu "erschaffen". Die übernommenen Charaktere verlieren zwar ihre Fähigkeiten, haben aber mehr Trefferpunkte und Geld, was zu Beginn des Spiels von Vorteil ist.

Kurz etwas zum Hintergrund des Spielgeschehens: In der Region Faerghail ist die alte Ordnung von Gut und Böse durcheinandergeraten. Die seit alters her mit dem Menschengeschlecht verbündeten Elfen sind aggressiv geworden und verhalten sich den Menschen gegenüber feindlich. Die bösen Mächte erhalten immer mehr Zulauf, und die Existenz des Menschengeschlechts im Bereich der Stadt Thyn, dem Ausgangspunkt des Geschehens, ist bedroht. Man erhält als Spieler zunächst den Auftrag, in der benachbarten Stadt Cyldane um Hilfe zu bitten, und im weiteren Verlauf des Spiels, die Ursachen für dieses Chaos zu erforschen und das Böse zu vernichten.

Die Party

Es können bis zu sechs Charaktere auf die Party mitgenommen werden. Von Vorteil ist es, wenn man von Beginn an mit Charakteren spielt, die magische Fähigkeiten besitzen oder erwerben können. So können in LOF auch Kämpfer wie Paladin und Waldläufer ab der Erfahrungsstufe 4 Zaubersprüche erlernen; der Paladin die des Priesters, der Waldläufer die des Druiden. Neben einem Magier sollte man unbedingt noch eine(n) Heiler/in mitnehmen. Auf einen Dieb habe ich verzichtet und statt dessen eine Illusionistin mitgenommen. Diese kann ziemlich früh den Spruch "Türen öffnen" (manche Türen lassen sich auch mit Gewalt einrennen) und hat den Vorteil durch den Spruch "Magische Karte" in Verbindung mit der Kristallkugel ein Automapping eines gesamten Levels zaubern zu können. Zu beachten ist noch, daß nur Elfen Distanzwaffen (Schleuder, Bogen) benutzen können und dafür Extrapunkte erhalten.

Der Weg nach Cyldane

Nachdem Ihr Eure Party zusammengestellt und Euch beim Händler mit dem Nötigsten ausgerüstet habt, begebt Ihr Euch hinaus in die Wildnis, um die erste Aufgabe zu erfüllen. Laßt am besten einen Platz in der Party frei, denn vor der Stadt erwartet euch der Krieger Sigurd, den Ihr unbedingt auf Eurer ersten Erkundung mitnehmen solltet. Er ist ziemlich stark und kann jeden Charakter bis zu zweimal wiederbeleben, falls es nötig sein sollte. Ihr könnt übrigens in jedem Wirtshaus neue Partymitglieder aufnehmen, entlassen könnt Ihr sie auch in der Wildnis. Sie gehen dann selbst in ein Wirtshaus und stehen wieder zur Verfügung. Orientiert Euch erst mal am Stand der Sonne nach den Himmelsrichtungen und schlagt den Weg nach Westen ein. In der Nähe eines Wirtshauses trefft Ihr auf zwei Eingänge zu den Zwergminen, und eine gute Waffe (Heft der Kraft) läßt sich in dieser Gegend ergattern. Nehmt den nördlichen Eingang zu den Zwergenstollen, im südlichen stoßt Ihr auf ziemlich schwierig zu besiegende Gegner. Ihr solltet anfangs alles an Waffen und Ausrüstungsgegenständen mitnehmen, was Ihr bekommen könnt.

In der nächsten Stadt könnt Ihr es für die dringend zum Trainieren benötigten "Aurels" eintauschen. Im ersten Level der Minen ist die Kristallkugel versteckt (ziemlich am Anfang im Nordteil), die Euch beim Kartieren hilft. Das Amulett, das Ihr zu Beginn erhalten habt, besitzt Ihr doch hoffentlich noch? Es wird später noch sehr wichtig sein. Nun gilt es erstmal, den Ausgang (Notausgang) in Richtung Westwelt und Cyldane zu finden. Dazu begebt Ihr Euch hinunter in den zweiten Level. Hier liegt auch der Stahlschlüssel, ohne den ihr die Tür nicht öffnen könnt. Weiter hinab in das Stollensystem solltet Ihr vorerst nicht gehen. Habt Ihr den Schlüssel gefunden (im Südosten dieses Levels), könnt Ihr den Gang im Nordwesten ans Tageslicht emporsteigen.Hier im Westteil der Wildnis schlagt ihr euch nach Nordwesten durch, bis Ihr die Stadt Cyldane erreicht habt. Eure erste Aufgabe ist damit bestanden, und Ihr bekommt einen neuen Hinweis, was zu tun ist. Seid nicht traurig, wenn Sigurd Euch jetzt verläßt, Ihr werdet bald neue Weggefährten treffen. Den Westteil solltet Ihr grundsätzlich nicht mit der kompletten Party bereisen, da Ihr sonst einige wichtige Dinge nicht erhalten könnt. In Cyldane verkauft Ihr alles Überflüssige im Laden und trainiert am besten beim Zunftrat die verschiedenen Sprachen. Dadurch steigert sich die zum erfolgreichen Zaubern unbedingt notwendige Konzentrationsfähigkeit Eurer Helden, und Ihr kommt auch mit unterwegs auftauchenden Gruppen besser ins Gespräch und könnt eventuellen unliebsamen Kämpfen aus dem Wege gehen.

4. Die Abtei von Sagacita und die Katakomben

Frisch gestärkt und ausgeruht und wohl schon mit einigen neuen Zaubersprüchen versehen, begebt Ihr Euch nun an die nächste Aufgabe; die Erforschung der südlich von Cyldane gelegenen Abtei von Sagacita und ihrer Kellergewölbe, den Katakomben. Im ersten Level solltet Ihr Euch den gut versteckten Lichtbringer (im Nordosten) und einen magischen Schutzring (im Westen) nicht entgehen lassen. Öfteres Abspeichern des Spielstandes ist hier schon angesagt, denn einige Magier beherrschen absolut tödliche Sprüche. Priester, denen Ihr begegnet, solltet Ihr nach Möglichkeit nicht bekämpfen. Sie lassen sich in den meisten Fällen zu einem kampflosen Abzug überreden, was Euer Verhandlungsgeschick für spätere, härtere Auseinandersetzungen erhöht. Den Mönch mitzunehmen hat noch keinem geschadet. Ein Stockwerk tiefer befindet sich die umfassende Bibliothek des Klosters, in der Euch die erste Hälfte eines zerrissenen Buches nähere Informationen zu den Vorgängen in Faerghail in früherer Zeit liefert. Im Westen findet Ihr das Einstiegsloch zu dem verzweigten unterirdischen Gängesystem der Katakomben. Hier gibt es die ersten Fallen, die Eurer Party das Leben schwermachen, und neben einer Karte, die auf eine Abbildung im Handbuch verweist, vor allem den zweiten Teil des zerrissenen Buches zu holen. Man muß übrigens zu allen Kartennummern, die im Spiel erscheinen vier dazuzählen, um die richtige Karte im Handbuch zu finden (jedenfalls bei der mir vorliegenden Ausgabe des Handbuches ist es so). Steigt Ihr im äußersten Südosten tiefer in die Katakomben hinab, findet Ihr gleich mehrere wichtige Sachen. Um überhaupt wieder zurückkehren zu können, müßt Ihr das Seil finden. Das liegt gleich neben der von Speeren durchbohrten Leiche im Osten. Sucht auch nach dem Schutzring und einem Erfahrungstrank, der einen Charakter eine Stufe höher bringt. Eine Heilquelle im Süden regeneriert Eure Wunden. Den Steinsarg müßt Ihr trotz seines Gewichtes unbedingt mitnehmen, da er Euch später noch gute Dienste erweisen kann. Außerdem ist in diesem Level noch ein "aufblasbarer Gummidrachen" versteckt (gleich hinter der Mauer am Nordende des langen Ganges nördlich vom Eingang), an den Ihr aber wohl nicht herankommen könnt, da Ihr ja keine Wände einreißen könnt (jedenfalls jetzt noch nicht). Nun solltet Ihr Euren Leuten wieder etwas frische Luft gönnen, Ihr habt Euch doch das Einstiegsloch auf der Karte markiert, oder? Zurück in Cyldane könnt Ihr alles nicht Notwendige verkaufen, es steht Euch bei späterem Gebrauch beim Händler in Thyn auch zur Verfügung. Außerdem könnt Ihr mit geschicktem Feilschen Euer Verhandlungsgeschick steigern.

Das Orakel

Beim Herumstreifen im Westteil werdet Ihr im Norden auf den Eingang zum Orakelgelände treffen. Nehmt auf jeden Fall den Priester Ihl Kazar, der sich Euch als Begleiter anbietet, in die Party auf, den Burschen könnt Ihr später noch sehr gut gebrauchen. Jetzt heißt es leider bis zur nächsten *POWER PLAY* warten. Dann versorgen wir Euch auch mit exzellenten Karten.



Starquake (ST)

Roger Zemp aus Niederbipp in der Schweiz hat in "Starquake" auf dem Atari ST einige Teleporter gefunden. Dann teleportiert mal schön:

CWORE	DAVRO
TSOIN	SOCHI
ROKEA	KALED
SOLUN	CHING
KWANG	FLIED
HINDI	BORNO
LUANG	

vw

The Plague (Amiga)

Drückt man im Ladebild die linke Maustaste (bitte festhalten!) und dann den Feuerknopf am Joystick, erhält man im Spiel unendlich viele Leben. Diesen Tip schickte uns Oliver Detjen aus Brinkum. *vw*

Venus-The Flytrap (Amiga)

Summ, summ, Bienchen summ herum. Boris Gulbinski aus Nienstädt ist unter die Insekten gegangen und hat ein paar Codewörter gefunden.
Level 2 MANTIDS
Level 3 CICADAS
Level 4 PSYLLIDS
Level 5 PIERIDS
Level 6 SATYRID
Level 7 LYCAENID *vw*

Legend of Fearghail (Amiga, ST)

Wer schnell mal einen Rang höher kommen möchte, sollte den oder die Charaktere im Kampf sterben lassen. Danach eilt man zum Tempel und läßt sich wiederbeleben. Nun muß der Charakter genügend Erfahrungspunkte haben, um in den nächsten Rang aufzusteigen. Diesen recht kostspieligen Tip schickten uns Markus Adler und Steffen Haas aus Marbach. *vw*

Xenon II (MS-DOS)

Malte Sievers hat die Lösung für alle frustierten Megablaster. Habt Ihr im Menü Eure Grafikkarte gewählt, dann startet das Programm nicht mit "Return" sondern mit "F7". Ist das Spiel geladen, dann genügt ein Druck auf die "I"-Taste, und Euer Flitzer ist unzerstörbar. Jetzt könnt Ihr Euch in Ruhe den fünften Level ansehen. *vw*

Prophecy I (Amiga)

Alexander Birnbauer aus Wien hat alle Codes für das neue Amiga-Spiel herausgefunden:

IMAGITEC	GUSTAVUS
JOJO SRN	NINJASDL

vw



Die Antwort zu Hillsfar

Oliver Kluge fragte in der *POWER-PLAY* 8/90 nach dem Buch des Wissens im Spiel "Hillsfar". Der Schmöker war im Magierturm nicht zu finden. Thomas Wiegand aus Hamburg hat den Geheimgang im Magierturm abgesucht und

dort das Büchlein gefunden. Zur Not den Gang mehrmals betreten. *vw*

Bard's Tale III

Andreas Schwederski aus Wesseling hängt in der letzten Dimension "Malefia" fest. Er steht dem Oberfiesling Redbeard gegenüber und bräuchte dringend das sagenumwobene Deathhorn. Aber wo findet man das nur? *vw*

Ninja Spirit (ST)

Möchtet Ihr als Ninja unsterblich werden, dann solltet Ihr ausprobieren, was Manfred Hoffmeister aus Frankfurt vorschlägt. Mit "F9" das Spiel stoppen. Nun die linke "Shift"-Taste drücken. Das Spiel startet wieder, und Ihr seid unverwundbar. Was will man mehr? *vw*

Die Antwort zu Starflight II

Ilias Soebjanto und Thorsten Kloos aus Schwieberdingen können Andreas Morlo helfen. Er sucht verzweifelt nach dem Transmitter-Key auf dem Humming-Stone-Planeten.

Der Transmitter-Key befindet sich laut Leghk-Riddle der Dweenle ("Round a Star fallen four is a World of Humming Stones. There were Nothing meets Nothing the Transmitter Key awaits our Return"), dort, wo "nichts nichts trifft", also bei den Koordinaten 0,0 des Humming-Stone-Planeten. *vw*

Dragon Wars

Stefan Hammer aus Frankfurt ist bei "Dragon Wars" schon ziemlich weit herumgekommen, ist dabei aber auf zwei Probleme gestoßen.

— Irkalla, die Herrscherin der Unterwelt, hat seiner Party den Auftrag gegeben, den Schädel ihres Sohnes Roba zu ihr zu bringen. Er hat den Schädel zwar gefunden, weiß nun aber nicht, wo er ihn abgeben soll, um seine Belohnung zu kassieren.

— Kann man die steinernen Zwerge in der "Dwarf Clan Hall" wieder zum Leben erwecken? Wenn ja, wie? *vw*

Die Antwort zu Ultima V

Holger Lapuse aus Bremerhaven kann die Fragen von Guido Möbus und Henning Maruhn beantworten.

Um an die "wooden box" zu kommen, muß man zuerst einmal den südlichsten Leuchtturm der Hauptinsel besuchen. Dort trifft man den früheren Musikmeister Lord Britishs. Dieser kann einem das Notenspielen auf der Harpsicord beibringen. Man erhält von ihm einen Code, mit dem man Noten in Zahlen umwandeln kann. Diese Zahlen spielt man dann anstelle der Noten auf dem Harpsicord. Jetzt geht man in die Kammer des Lord British und setzt sich vor das Instrument. Nun wandelt man die erste Zeile des im Handbuch abgedruckten Liedes "Stones" in Zahlen um und spielt sie anschließend. Und siehe da, Sesam, öffne dich!

Die Mauer im Dungeon "Deceit" läßt sich mit der bewährten Methode des "pushing" öffnen. Zuerst schnappt man sich die Fackeln, und dann heißt es schieben, was das Zeug hält. Ihr müßt mehrere Stellen ausprobieren. *vw*



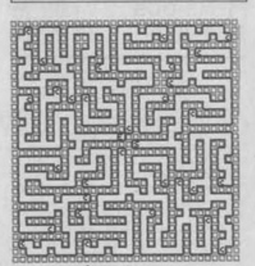
Tennis (Game Boy)

Alexander Beckmann aus Miesbach hat eine recht seltsame Methode entwickelt, seine Aufschlagspiele bei "Tennis" grundsätzlich zu gewinnen. Werft den Ball einfach in die Höhe und schlagt genau dann danach, wenn er den höchsten Punkt erreicht hat. Ihr werdet ihn verfehlen: Geht einfach einen kleinen Schritt nach rechts, so daß Euch der Ball auf den Kopf fällt. Das war's schon, Ihr habt den Ballwechsel gewonnen. Also immer schön mit Köpfchen spielen. *wi*

Chip's Challenge (Lynx)

Lange hat's gedauert, jetzt ist der Lynx-Hit "Chip's Challenge" endgültig bis zum letzten Level durchgespielt. Klaus Weid aus Windsbach bietet uns die Codes der restlichen acht Levels sowie als kleinen Bonus eine Karte des Schlußlevels 144. *wi*

Level	Code
137	HPPX
138	LUJT
139	VLHH
140	SJUK
141	MCJE
142	UCRY
143	OKOR
144	GVXQ



"Chip's Challenge": der ultimative Level 144 im Miniformat

Moonwalker (Mega Drive)

Risikofreudig ist anscheinend Tim Wilken aus Jever, der es tatsächlich wagt, sich seine Mega-Drive-Module zu kaufen, ohne unseren Test abzuwarten. Seine Tips zu "Moonwalker":

In Level 2.3 müßt Ihr mit der Magic-Taste den Kanaldeckel öffnen, um zwei Kinder zu befreien.

In Level 3.2 solltet Ihr die Sternschnuppen fangen, um Euch in einen Roboter zu verwandeln.

In Level 4.3 könnt Ihr ein Kind vor ungewisser Zukunft retten, indem Ihr direkt beim Wasserfall das Joypad nach oben drückt. In den Levels 5.1 bis 5.3 schließlich zerstört Ihr mit den Computern auch gleichzeitig die Laserkanonen. *wi*



Live Force (Nintendo)

Der folgende Tip von Christian Krüger aus Erding ist wirklich nur etwas für beinharte Egoisten: Spielt man "Live Force" im Zweispielermodus, kann ein Spieler, der kein Leben mehr besitzt, durch gleichzeitiges Drücken der beiden Feuertasten dem Mitspieler eins abnehmen. *wi*

Air Diver (Mega Drive)

Ein wenig Unsterblichkeit gefällig? Zumindest bei "Air Diver" kein Problem. Ken Takeda verrät Euch wie: Wählt auf der Landkarte einen Ort an, der normalerweise nicht anwählbar ist (z.B. das Meer). Haltet den Startknopf gedrückt und gebt hintereinander

A B C B A A B C B A B

ein. Falls Ihr jetzt ganz normal einen Kontinent anwählt, könnt Ihr diesen als Unsterblicher durchspielen, vorausgesetzt Ihr haltet "Start" gedrückt. Falls Ihr "A" gedrückt laßt, kommt Ihr direkt zum jeweiligen Ace-Pilot, falls "B", könnt Ihr sofort gegen den Endgegner antreten. *wi*

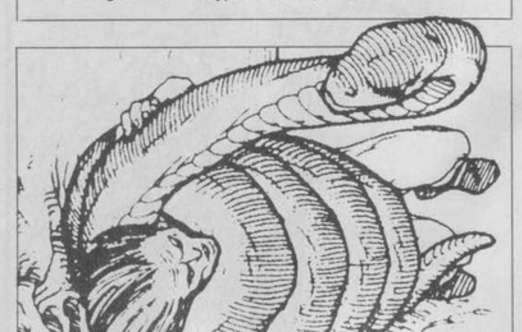


Leider, leider sind auch diesen Monat die knallbuntgemalten Karten wieder stapelweise bei uns eingetroffen. Zum Anschauen natürlich sehr schön, zum Abdruck leider ungeeignet (Kopieren macht die ganze Angelegenheit nur noch "schwammiger"). Dabei hätten wir die Hilfe aller Kartenzeichner und Levelvermesser unter unseren Lesern wirklich nötig. Bitte denkt also daran, noch bevor Ihr Euch in die Arbeit stürzt: Helles Papier und schwarzer Strich, erfreut den Leser und auch mich (oder so ähnlich).

Ist Euch eigentlich jemals aufgefallen, daß es unter den Heerscharen an Gegnern bei "Super Shinobi" nur eine einzige Sorte von Sprites gibt, die nicht ihr Leben aushauchen, wenn sie vom Spieler besiegt worden sind? Füttert man die niedlichen Ninja-Kämpferinnen der späteren Levels mit Tritten und Shuriken, sinken sie vor dem Spieler anmutig in die Knie, anstatt wie ihre männlichen Kampfgenossen zu explodieren. Über das Frauenbild der Japaner sollte man einmal nachdenken...

Apropos Japaner: Durch den Namen "Paranoia" (Verfolgungswahn, Angst) aufmerksam geworden, machte ich kürzlich den Fehler, dieses Spiel des japanischen Herstellers Naxat auf meiner PC-Engine "anzuspielen". Als mir das schweißgetränkte Joypad nach einigen Stunden endlich aus der Hand rutschte, wußte ich: Dieses Schießspiel trägt seinen Namen zu Recht. Es simuliert doch tatsächlich Bildstörungen und Systemabstürze, also Dinge, vor denen jeder Japaner (und *POWER PLAY*-Redakteur) eine Heidenangst haben muß. Das Spiel beginnt mit dem gefürchteten "White Noise"-Rauschen und produziert noch während des ersten Levels astreines Bildschirmflackern (oder lag's doch an meinem Monitor?). Danach fressen diverse Aliens fette Löcher in den Hintergrund. Später kommt man aus dem Staunen nicht mehr heraus: Der R-Type-Clone beginnt langsam aber sicher auseinanderzufallen! Darüber hinaus ist Paranoia das erste Spiel, das auch den ausgebufftesten Weltraumkämpfer bewußt an der Nase herumführt. Unlogisch oder unfair ist es an keiner Stelle, trotzdem verbrachte ich Stunden damit, Hindernissen auszuweichen, durch die ich auch einfach hätte hindurchfliegen können. Spielt diesen Alptraum doch einfach mal an.

Für "Thunderforce III"-Spieler dürften die schlaflosen Nächte hingegen vorüber sein. Videospiel-Profi Ken Takeda verrät Euch, wie Ihr unter Euren Erzfeinden so richtig aufräumen könnt. "Ausverkauf der Extrawaffen", unser erster "Videospieltip des Monats":



Tatsuin (PC-Engine)

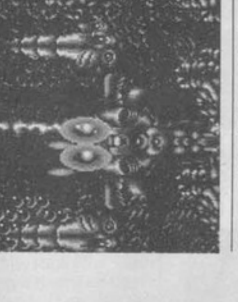
Wie mache ich das Beste aus meinen Bomben? Bernhard Schade aus Bottrop verrät Euch, wie Ihr bei "Tatsuin" mit nur ein oder zwei Bomben auch den dicksten Endgegner aufs Kreuz legt. Ihr müßt einfach, kurz nachdem Ihr eine Bombe geworfen habt, das Spiel mit "Start" unterbrechen, einen Augenblick warten und schließlich die "Start"-Taste in schneller Folge mehrmals hintereinander drücken. Läuft alles glatt, müßten Wirkung und Durchschlagskraft um ein Vielfaches über der eines normalen Bombenabwurfs liegen. Vom Gegner dürfte danach jedenfalls nicht mehr viel übrig sein. *wi*





Thunderforce III (Mega Drive)

Der Traum aller Thunderforce-Piloten geht in Erfüllung: Ken Takeda aus Brugg verrät Euch, wie Ihr alle Extrawaffen der Action-Orgie "Thunderforce III" direkt anwählen könnt. Fangt ganz normal an zu spielen und begebt Euch dann in den Pausemodus. Dort drückt Ihr das Joypad zehnmal nach oben, dann nach unten, drückt "B", unten, "B", ein letztes Mal nach unten und noch einmal "B". Jetzt könnt Ihr mit "B" Extrawaffen "kaufen", mit "C" wieder ablegen. Falls Ihr jetzt das Spiel mit "A" und Start wieder beginnt, bekommt Ihr noch zwei "Claw" als Bonus dazu. Alles, was Ihr jetzt noch tun müßt, ist feuern, feuern, feuern... *wi*





Super Hang On (Mega Drive)

Auf einen kleinen Fehler in den Powertips der Juli-Ausgabe machte uns Christian Schröter aus Hortmar aufmerksam. Sorry an alle bankrotten Motorradfahrer. Zur Berichtigung hier das korrekte Paßwort, das den "Super Hang On"-Spieler im Handumdrehen zum Multi-Multimillionär macht:

51B04000A05000
70J0CG976ACMGI

Viel Spaß beim Einkauf! *wi*

Gates of Zendocon (Lynx)

Vielleicht erinnert Ihr Euch noch: Vor Monaten begannen wir mit dem Abdruck einer Paßwortliste für "Gates of Zendocon". Weiter als bis zum Level 28 sind wir auf diesen Seiten leider nie gekommen. Thomas Rode aus Düsseldorf half uns nun endlich auch mit den restlichen 23 Paßwörtern aus. Der Vollständigkeit halber hier die komplette Aufstellung aller Paßwörter. Ach ja, der Endkampf findet übrigens in ZETA (über NEAR zu erreichen) statt. *wi*

01	BASE	14	RAZE	27	ZETA	40	BETA
02	ZYBX	15	TRYX	28	XRAY	41	NEST
03	XRXS	16	STYX	29	RATT	42	EBYX
04	ANEX	17	YARB	30	NYET	43	ZEST
05	NEAT	18	BREX	31	ROXX	44	ZORT
06	YARR	19	SEBB	32	NERB	45	BRAN
07	EYES	20	SNEX	33	TREY	46	STAB
08	NYXX	21	ZAXX	34	STAR	47	BOXX
09	ZYRB	22	BROT	35	SSSS	48	TENT
10	SRYX	23	STOB	36	TRAX	49	NEAR
11	BARE	24	XTNT	37	ZEBA	50	ROXY
12	STAX	25	BOTZ	38	TERA	51	NEXA
13	SZZZ	26	SNAX	39	BYTE		

Ghostbusters (Sega)

Auch bei der Geisterjagd muß von nun an nicht mehr geknausert werden. Thomas Reissmann aus Frankfurt bietet Euch einen Tip, der Euch bei "Ghostbusters" genau 46400 Dollar aufs Konto zaubert. Ihr gebt als Namen einfach die Initialen T.H., als Kontonummer 535634145 ein, und schon seid Ihr wieder in den schwarzen Zahlen. *wi*

Metal Gear (Nintendo)

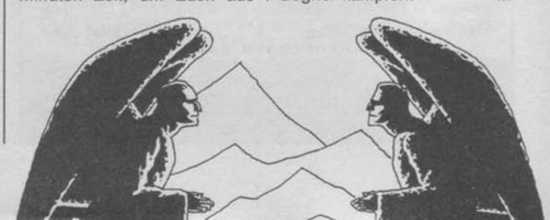
Zum leider fehlerhaft abgedruckten "Metal Gear"-Paßwort in *POWER PLAY* 9/90 ('tschuldigung) hier noch ein megamächtiger Code von Matthias Kaiser aus Nürnberg. Damit wird ein Selbstzerstörungsmodus aktiviert, der das Ende des Supercomputer und des Outer Heaven bedeuten dürfte. Aber Vorsicht: Auch Ihr habt dann nur noch ein paar Minuten Zeit, um Euch aus dem Staub zu machen. Habt Ihr den Code also eingegeben, geht Ihr am besten gleich durch die Tür in den Raum, in dem der Supercomputer stand. Noch im Türrahmen solltet Ihr das Joypad nach rechts drücken, denn so gelangt Ihr direkt in einen Nebenraum. In ihm residierte übrigens einst der Oberbösewicht. An der Nordseite befinden sich drei Fluchtausgänge. Nehmt den linken und fahrt mit dem Aufzug zweimal nach oben. Schon seid Ihr in Sicherheit, alles explodiert, und das Spiel ist gelöst. Der Code:
*""""""" 3""""N Y3H29 936""
2£2"3 *wi*

Super Darius (PC-Engine)

Etwas für ganz Unerschrockene:

Ken Takeda verrät, wie man beim Ballerklassiker "Super Darius" gegen alle 26 Endgegner antreten kann. Daß man für so ein Unterfangen die nötige Hardware braucht, dürfte klar sein. Engine, CD-ROM, 5-Player-Adapter und zwei Joypads müßt Ihr Euer eigen nennen, sonst geht nichts. Zuerst schließt Ihr den Adapter und die beiden Joypads an (Pad 1 in I, Pad 2 in II). Im Titelbild drückt Ihr dann gleichzeitig "Oben", "I" und "Run" auf Pad 2 sowie "Unten" und "Select" auf Pad 1.

Nicht loslassen. Jetzt drückt Ihr auf Pad 1 noch zusätzlich "Run", und die Frage "26 Tai Tatakae Masuka?" erscheint auf dem Bildschirm. Gut, daß Ken des Japanischen mächtig ist, sonst hätten wir wohl nie erfahren, daß das nichts anderes heißt als "Kannst Du gegen 26 Gegner kämpfen?" *wi*



Devil Crash (PC-Engine)

Codes, brandheiß: Gebt
MBPEBOAJDE
ein, und der teuflische Flipper "Devil Crush" läßt sich dazu herab, Euch 645724500 Punkte gutzuschreiben.

Ach, hätt' ich beinahe vergessen: Unbegrenzt viele Kugeln besitzt man danach auch noch. Danke an Pinball-Wizard Herbert Funken, der Euch zudem rät, das Paßwort
DEVIL CRASH
einzugeben. Überraschung! *wi*

Super Shinobi (Mega Drive)

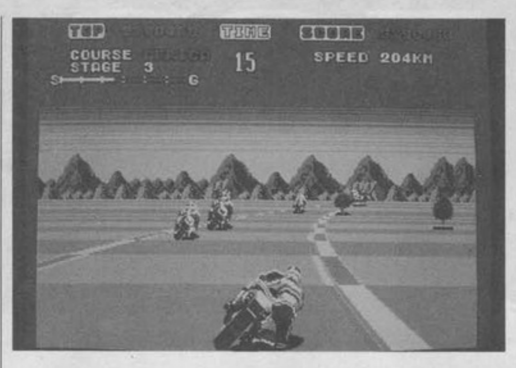
Erst die gute Nachricht: Dennis Alexander Wälken aus Gelsenkirchen-Horst verrät Euch hiermit die Verstecke aller (Doppel!)-Extraleben. Im Level 1.2 von "Super Shinobi" müßt Ihr zwischen den Bambusaufzügen nachschauen, in 2.1 nach dem dritten Baumstamm, in 3.2 beim zweiten Lift, am Boden der zweiten Etage; schließlich in 5.2 auf der vorletzten Plattform.

Jetzt die schlechte Nachricht: Dennis meint, Ihr solltet, sobald Ihr Euch ein Extralebenpaket geholt habt, sofort Selbstmord begehen. Danach könnt Ihr Euch, womit wir wieder bei den guten Nachrichten wären, die beiden Extraleben noch einmal holen. Wiederholt das Spielchen ein paarmal, und Ihr verfügt über einen hübschen Vorrat an Leben. *wi*

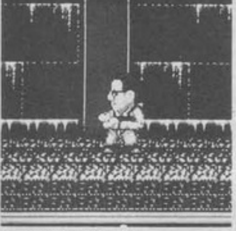


Kid Icarus (Nintendo)

Seltsam, eigentlich hätte ich wetten mögen, daß alle "Kid Icarus"-Tips dieser Welt mittlerweile den Weg auf unsere grünen Seiten gefunden hätten. Daniel Wild aus Greifensee belehrte mich eines Besseren. Kramt also diesen Modul-Oldie noch einmal hervor; zum allerallerletzten Mal präsentieren wir zwei Minitips für Kid Icarus. Mit einem unverwundbaren Pit im letzten Level starten? Einfach
ICARUS FIGHTS
MEDUSA ANGELS
eingeben. Die Schwarzhändler kräftig übers Ohr hauen? Mit "A" und "B" auf dem Joypad gleichzeitig gedrückt, ist das kein Problem. So, jetzt könnt Ihr das Modul wieder in Eure "Erledigt, endgültig"-Kiste zurückbefördern und endlich mal ein paar Tips für Double Dragon II ausarbeiten. Auf die warte ich jetzt nämlich schon seit Wochen. *wi*



Mehr Geld für Motorradfahrer...



...und Geisterjäger

After Burner (Mega Drive)

Sollte es, wie Christian Schröter vermutet, immer noch Spieler geben, die ihren "Afterburner" noch niemals zünden konnten? Dabei ist es eigentlich ganz einfach: Den Flieger mit der "Fast"-Taste maximal beschleunigen, die Taste ein- oder zweimal kurz lockern und sofort wieder drücken. Danach hat man zumindest für ein paar Sekunden maximale Geschwindigkeit.

Falls es Euch weniger an Geschwindigkeit als vielmehr an Raketen mangelt, kann Euch ebenfalls mit einem Trick geholfen werden. Um bis zu hundert Raketen zu bekommen, müßt Ihr folgendermaßen vorgehen: Sobald das Tankflugzeug erscheint, drückt Ihr das Joypad, je nachdem, in welchem Level Ihr Euch gerade befindet, in eine bestimmte Richtung (siehe Tabelle). Anschließend betätigt Ihr zusätzlich die Taste "B". Timing ist dabei alles. *wi*

Richtung	L	R	O	R	L	L	O	R
Level	3	5	9	11	13	16	19	21

Meteroid (Nintendo)

Zum Schluß noch zwei "Laß Dich überraschen"-Codes für "Metroid". Von ersterem hat sich Daniel Wild angeblich nur schwer trennen können. Der zweite Code stammt von Rene Leithner. *wi*

1. JUSTIN BAILEY
2. 044800K00000
   WBy03G0000YY

Gauntlet III (Lynx)

Auch Dirk Martin aus Kronberg hat einen kleinen Tip für Lynx-Besitzer. Bei "Gauntlet III" müßt Ihr nach dem Auswählen der Spielfigur einfach "Option 1" drücken, dann könnt Ihr nach jedem geschafften Level die nächsten fünf überspringen. Außerdem rät Dirk den "Invis"-Zaubertrank in dem Moment zu trinken, in dem man sich (ohne noch ein Leben zu besitzen) zu drehen beginnt. *wi*

Tiger Heli (PC-Engine)

Trotz des Tips in der letzten *POWER PLAY* noch Schwierigkeiten mit "Tiger Heli"? Chris Brunner aus Vilsbiburg verrät Euch, wie Ihr gleich zu Beginn des Spiels zu einer wesentlich stärkeren Bewaffnung kommt. Während der Startsequenz müßt Ihr einfach für jede der vier Vergrößerungsphasen des Hubschraubers viermal Knopf 2 drücken. Diesen Trick könnt Ihr auch während des Spiels, nämlich genau dann wenn sich der "Vorhang" öffnet, anwenden. *wi*

Castlevania (Game Boy)

In der vorletzten Ausgabe besprachen wir einen Geheimraum in Level 2 des "Castlevania"-Abenteuers. Eine ganze Reihe von Extraräumen und -leben entdeckten Bert von Lindern aus Dötlingen, Frederic Bostedt aus München und Manuel Polik (Biessenhofen). Here we go:

Level 1: Mit dem fünften Seil geht's durch die Wand (!) in eine Bonushöhle. Einfach nach ganz oben klettern. Mit der Flammenpeitsche kann man übrigens auch die (eigentlich unerreichbare) Kerze nach dem sechsten Seil "abschießen".

Level 2: siehe *POWER PLAY* 9/90.

Level 3: Wenn Ihr der bösartigen, Euch verfolgenden Wand entkommen seid, befindet Ihr Euch in einem Raum, in dem nur ein Seil von der Decke baumelt. Klettert das Seil bis knapp über die Hälfte nach oben und springt dann nach rechts ab. Keine Angst, die Wand, auf die Ihr gerade zufliegt, gibt Euch den Weg in eine weitere Bonushöhle frei. In der fünften Kerze dieses Levels befindet sich übrigens ein Extraleben.

Level 4: Vernichtet den Bumerangwerfer und klettert dann das Seil in der rechten Bildschirmhälfte ein Stückchen empor. Wenn Ihr jetzt nach links springt, landet Ihr auf einem unsichtbaren Weg, der Euch direkt in einen Bonusraum führt.

Schwierigkeiten haben unsere Castlevania-Cracks eigentlich nur noch mit der Fledermaus. Kann jemand helfen? *wi*



Jetzt auch Software für PC ...
...und Amiga!!!

MS DOS	DM	Amiga	DM
Soundblaster	439,-	Wings	79,-
Ultima VI	89,-	Cadaver	69,-
Legend of Faerghail	79,-	Shadow of the Beast II	89,-
Silent Service II	95,-	Falcon Mission Disc II	55,-

PC Engine

PC Engine	
Beball	59,-
Barunba	59,-
Klax	Preis auf Anfrage
Puzznic	Preis auf Anfrage
Devil Crash	Preis auf Anfrage
F 1 Circus	Preis auf Anfrage



NEO GEO	
Nam 1975	399,-
Joystick SNK	99,-

COMING MEGA

GAME BOY

GAME BOY	
Solar Striker	19,-
Puzzleboy	39,-
Space Invadors	19,-
Tennis	29,-
Quix	29,-
Alleyway	29,-

SEGA MEGA DRIVE

SEGA MEGA DRIVE	
Herzog Zwei	59,-
Tatsujin	59,-
E-Swat	79,-
Insector X	Preis auf Anfrage
Hellfire	Preis auf Anfrage
Fadman	Preis auf Anfrage

Alle Neuheiten sofort ab Lager lieferbar!

SNK NEO GEO, SEGA Mega Drive und GAMEBOY

jetzt auch in offizieller Version erhältlich!

089/44 89 389

ECS Vertriebs GmbH
Ladengeschäft und Versand
Rosenheimerstr. 92a
8000 München 80
Tel.: 089/44 89 38 9
Fax.: 089/72 31 02 6

040/54 30 10

ECS Vertriebs GmbH
Ladengeschäft und Versand
Kieler Str. 425
2000 Hamburg 54
Tel.: 040/54 30 10
Fax.: 040/54 04 93 3
Händleranfragen erwünscht!

05 12/49 26 26

ECS Vertriebs GmbH
Ladengeschäft und Versand
Andechsstr. 85
A-6020 Innsbruck
Tel.: 0512/49 26 26
In der Zone.

Might & Magic II (Teil 4)

Weiter geht's mit dem Clue-Book von Might & Magic II — diesmal gibt's ganz besonders ausführliche Listen zu Monstern und Items.

In dieser Rubrik der Power-Tips übersetzen wir exklusiv für Euch die "Clue Books". Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den Spieleherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarkleine Auflösung eines Puzzles, sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform. Natürlich ist es aus Platzgründen nicht möglich, so ein Clue Book auf einmal abzudrucken. Deshalb müssen wir die Übersetzungen auf mehrere Ausgaben verteilen.

Dank der vielen Briefe, die wir bekommen haben, drucken wir schon vorweg die feinen Listen der Gegenstände und der Monster ab.

Über 250 Gegenstände lassen kaum Ausrüstungswünsche offen. Aber wer steigt noch durch diesen Item-Wust durch? Welcher Charakter kriegt was? Wie funktioniert dieses Teil? Dank der feinen Liste dürften alle Fragen dieser Art beantwortet werden. In der ersten Spalte steht der Name des Gegenstandes. In der zweiten wird gezeigt, welche Berufsklasse etwas mit dem Item anfangen kann. (K)night, (S)orcerer, (C)leric, (R)obber, (N)inja und (B)arbarian. Gefolgt wird diese Angabe von dem Bonus des Gegenstandes, wenn Ihr ihn benutzt (equip). In der vierten Reihe stehen die besonderen Fähigkeiten eines Items. Zum Beispiel wenn ein Schwert einen Zauberspruch enthält, wird dieses mit der Nummer aus der Zauberspruchliste im Handbuch versehen (z.B. S6/3). Vorletzte Reihe gibt Auskunft über den Wert des Gegenstandes und in der letzten Spalte steht drin, wieviel Schaden Ihr mit dem Item anrichten könnt.

Alle, die sich schon an den zahlreichen Monstern von Might & Magic II die Zähne ausgebissen haben, dürfen aufatmen. Als erstes findet Ihr den Namen des Monsters in der Liste, gefolgt von der Anzahl der Hitpoints. AC steht für die Rüstungsklasse des Feindes; je höher dieser ist, desto schwerer ist das Monster zu treffen. In den nächsten drei Spalten steht, ob das Monster ein Untoter ist, spezielle Fähigkeiten (beispielsweise Drachenpuste) hat, Euren Charakteren bei Berührung besonderen Schaden zufügt (beispielsweise Vergiftungen) und gegen Magie immun ist. In der letzten Reihe findet Ihr die Anzahl der Schläge, die das Monster pro Angriff verteilt und den durchschnittlichen Schaden.

Nächste Ausgabe kommt die letzte Ausgabe der Might & Magic Clue-Books mit den restlichen Dungeonkarten. Bis dahin wünschen wir Euch weiterhin fröhliche Monsterjagd. *mh/vw*

One-Handed Weapons

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Damage
Accurate Swd	KPAR	Acc +10		4000	10
Acidic Sword	KPAR	Acid +15	S3/1	4000	10
Battle Axe	KPARB			60	10
Blazing Axe	KPARB	Fire +15		1500	10
Broad Sword	KPAR			100	10
Bull Whip	KCSRNB			25	6
Chance Sword	KPAR	Luck +15		4000	10
Cold Blade	KPAR	Cold +15	S4/1	4000	10
Cudgel	KPACRB			15	5
Cutlass	KPAR			40	7
Dagger	KPASRNB			8	4
Divine Mace	KPACRB	AC +10	C9/1	30000	14
Dyno Katana	KN	Elec +15	Level +15	20000	20
Ego Scimitar	KPAR	Per +12		2000	9
Electric Axe	KPARB	Elec +15	S3/4	2500	10
Electric Swd	KPAR	Elec +15	S6/5	4000	10
Energy Blade	KPAR	Enrg +15	S6/1	30000	20
Energy Whip	KCSRNB	Enrg +15	S1/3	500	6
Exacto Spear	KPARNB	Acc +6		800	7
Fast Cutlass	KPAR	Spd +4		1000	7
Fiery Spear	KPARNB	Fire +15	S4/3	1200	7
Flail	KPACR			100	8
Flaming Swd	KPAR	Fire +15	S4/3	4000	10
Flash Sword	KPAR	Enrg +15	S3/4	4000	10
Force Sword	KPAR	Mgt +15	Mgt +15	30000	20
Grand Axe	KPARB	Mgt +15	Mgt +15	20000	20
Hand Axe	KPARNB			10	5
Holy Cudgel	PC	Per +15	C9/2	20000	10
Ice Scimitar	KPAR	Cold +15	S6/3	20000	18
Katana	KN			150	10
Large Club				4	4
Large Knife	KPASRNB			10	5
Looter Knife	KPASRNB	Thf +15		400	6
Long Dagger	KPASRNB			20	6
Long Sword	KPAR			50	8
Lucky Knife	KPASRNB	Luck +10		250	5
Mace	KPACRB			50	7
Magic Sword	KPAR	Magic +15	Level +15	30000	20
Maul	KPACRB			30	6

One-Handed Weapons

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Damage
Mauler Mace	KPACRB	Mgt +6		600	7
Mighty Whip	KCSRNB	Mgt +3		400	6
Nunchakas	KN			30	6
Photon Blade	K	Mgt +15	S9/1	50000	25
Power Club		Mgt +3		200	6
Power Cudgel	KPACRB	Mgt +3		300	5
Quick Flail	KPACR	Spd +5		1200	8
Rapid Katana	KN	Spd +6		3000	10
Sabre	KPAR			60	8
Sage Dagger	AS	Int +15	Level +15	20000	8
Scimitar	KPAR			80	9
Scorch Maul	KPACRB	Fire +15		400	6
Sharp Sabre	KPAR	Acc +5		1500	8
Shock Flail	KPACR	Elec +15	S2/2	1200	8
Short Sword	KPARN			15	6
Slumber Club		Sleep +15	S1/7	100	4
Small Club				1	2
Small Knife	KPASRNB			5	3
Sonic Whip	KCSRNB	PHP +15	C2/4	500	6
Spear	KPARNB			15	7
Speedy Sword	KPAR	Spd +10		4000	10
Spiked Club	KPASRNB			15	6
Swift Axe	KPARB	Spd +15	Spd +15	20000	20
Thunder Swd	KPAR	Mgt +15	S3/4	30000	20
True Axe	KPARB	Acc +5		1800	10
Wakizashi	KN			60	8

Two-Handed Weapons

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Damage
Bardiche	KPAB			200	13
Dark Trident	KPAB	AC +15		50000	30
Fire Glaive	KPAB	Fire +15	S4/3	3000	10
Flamberge	KPA			400	16
Genius Staff	KACSN	Int +10	Level +15	30000	16
Glaive	KPAB			80	10
Great Axe	KPAB			300	15
Great Hammer	KPACB			300	14
Halberd	KPAB			250	14
Harsh Hammer	KPACB	Mgt +3		1500	15
Ice Sickle	KPAB	Cold +15	S4/1	3000	16
Moon Halberd	KPAB	Luck +15	C7/3	50000	30
Naginata	KN			300	12
Pike	KPAB			150	12
Scythe	KPAB			50	9
Sickle	KPAB			30	8
Soul Scythe	KPAB	Magic +15	S5/2	40000	18
Staff	KPACSNB			40	8
Stone Hammer	KPACB	Magic +15		3000	18
Sun Naginata	KN	AC +15	Level +15	40000	25
Titan's Pike	KPAB	Mgt +15	Mgt +15	50000	40
Trident	KPAB			100	11
Tri-Sickle	KPAB			2000	24
War Hammer	KPACB			120	10
Wind Staff	KPACSNB	Spd +5	C5/1	1500	8
Wizard Staff	S	Int +15	S7/4	30000	16

Missile Weapons

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Damage
Ancient Bow	KPA	Acc +15	Acc +15	200000	35
Blowpipe	KPASRNB			10	4
Burning xBow	KPARN	Fire +10	C3/5	2500	8
Cinder Pipe	KPASRNB	Fire +10	S4/3	2500	4
Crossbow	KPARN			50	8
Death Bow	KPA	Luck +15	Level +15	40000	24
Energy Sling	KPARNB	Enrg +15	S1/3	15000	10
Fireball Bow	KPAN	Fire +15	S4/3	4000	10
Giant Sling	KPARNB	PHP +15	Mgt +15	20000	15
Great Bow	KPA			200	12
Long Bow	KPAN			100	10
Meteor Bow	KPA	AC +15	S8/3	100000	24
Pirates xBow	KPARN	Thf +10	Acc +15	3000	8
Quiet Sling	KPARNB	Sleep +15	C2/6	1500	5
Shaman Pipe	KPASRNB	Magic +10	SpLvl +1	1500	4
Short Bow	KPAN			25	6
Sling	KPARNB			15	5
Star Bow	KPA	Enrg +15	S9/3	100000	24
Voltage Bow	KPAN	Elec +10	S 3/4	4000	10

Armor

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Bonus
B Chain Mail	KPACR	PHP +15		7000	6
B Plate Mail	KP	PHP +15		13000	8
B Ring Mail	KPACRN	PHP +15		5000	5
B Scale Mail	KPACRNB	PHP +15		4000	4
B Splintmail	KPC	PHP +15		9000	7
Chain Mail	KPACR			400	6
G Chain Mail	KPACR	Luck +15	Level +10	40000	8
G Plate Mail	KP	Luck +15	Level +15	200000	12
G Ring Mail	KPACRN	Luck +15	Level +10	20000	7
G Scale Mail	KPACRNB	Luck +15	Level +10	10000	6
G Splintmail	KPC	Luck +15	Level +12	60000	9
I Chain Mail	KPACR	Sleep +15		6000	6

Armor

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Bonus
I Plate Mail	KP	Sleep +15		12000	8
I Ring Mail	KPACRN	Sleep +15		4000	5
I Scale Mail	KPACRNB	Sleep +15		3000	4
I Splintmail	KPC	Sleep +15		8000	7
Leather Suit	KPACRNB			40	3
Padded Armor	KPACSRNB			20	2
Plate Armor	KP			2000	10
Plate Mail	KP			1000	8
Ring Mail	KPACRN			200	5
Scale Armor	KPACRNB			100	4
S Chain Mail	KPACR	Energy +15		8000	6
S Plate Mail	KP	Energy +15		14000	8
S Ring Mail	KPACRN	Energy +15		6000	5
S Scale Mail	KPACRNB	Energy +15		5000	4
S Splintmail	KPC	Energy +15		10000	7
Splint Mail	KPC			600	7

Shields

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Bonus
Acid Shield	KPCRB	Acid +15		2000	3
Bronze Helm	KPCB	PHP +15		2000	2
Bronze Shld	KPCRB	PHP +15		2000	3
Cold Shield	KPCRB	Cold +15		2000	3
Electric Shd	KPCRB	Elec +15		2000	3
Fire Shield	KPCRB	Fire +15		2000	3
Gold Helm	KPCB	Luck +15	Level +5	20000	4
Gold Shield	KPCRB	Luck +15		10000	7
Great Shield	KPCRB			150	3
Helm	KPCB			30	2
Iron Helm	KPCB	Sleep +15		1000	2
Iron Shield	KPCRB	Sleep +15		2000	3
Large Shield	KPCRB			60	2
Magic Shield	KPCRB	Magic +15		5000	5
Silver Helm	KPCB	Energy +15		5000	3
Silver Shld	KPCRB	Energy +15		2000	3
Small Shield	KPCRB			15	1

Miscellaneous Items

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value
Acy Gauntlet	KPACRNB	Acc +6	Acc +10	4000
Admit 8 Pass		No Equip		200
Agate Grail	P	Per +15		10000
Air Disc		No Equip	C4/2	10000
Air Talon		No Equip	C5/1	50000
Amber Skull	S	Int +15		10000
Amethyst Box	R	Luc +15		10000
Antidote Ale		No Equip	C3/3	1000
A-1 Todilor		No Equip		1
Black Key		No Equip		1000
Black Ticket		No Equip		1000
Castle Key	RN	Thf +5		200
Compass		No Equip		200
Corak's Soul		No Equip		1
Coral Broach	B	Mgt +15		10000
Crystal Vial	N	Spd +15		10000
Cupie Doll		No Equip		1
Cureall Wand		PHP +15	C5/5	15000
Defense Ring		AC +2	S4/5	4000
Disruptor		Ene +15	S5/1	20000
Dog Whistle		Luc +1	S4/4	50
Dove's Blood		No Equip	C4/3	2000
Earth Disc		No Equip	C6/1	10000
Earth Talon		No Equip	C7/1	50000
Element Orb		No Equip	S9/3	100000
Elven Boots	AR	Spd +5		10000
Elven Cloak	AR	AC +5	S3/3	15000
Emerald Ring		AC +15		1000
Enchanted Id		Per +15	Lvl +15	25000
Energizer		No Equip	S6/4	10000
Fe Farthing		No Equip		10
Fire Disc		No Equip	C8/2	10000
Fire Talon		No Equip	C8/1	50000
Force Potion		No Equip	Mgt +10	100
Freeze Wand		Cold +15	S6/3	25000

Miscellaneous Items

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value
Gold Goblet		No Equip		250
Green Key		No Equip		100
Green Ticket		No Equip		10
Herbal Patch		No Equip	C2/1	400
Hero Medal		Per +4	C2/2	800
Holy Charm		No Equip	C1/7	200
Honor Sword		No Equip		5000
Hourglass		No Equip	S4/6	2000
Instant Keep		No Equip	S5/4	5000
Invisocloak		AC +6	S3/3	2000
Ivory Cameo	K	Mgt +15		10000
J-26 Fluxer		No Equip		1
Lantern		No Equip	S1/5	20
Lapis Scarab	B	Mgt +15		10000
Lava Grenade		No Equip	S4/3	2000
Lich Hand	KSR	No Equip	S5/2	10000
+7 Loincloth		Per +10		5000
Magic Charm		Mgc +10	S2/7	800
Magic Herbs		No Equip	C1/4	50
Magic Meal		No Equip	C3/2	1000
Magic Mirror		No Equip	S7/2	30000
Mark's Keys		No Equip		1
MaxHP Potion		No Equip	MaxHP	4000
Mgt Gauntlet	KPACRB	Mgt +6	Mgt +10	4000
Monster Tome		No Equip	S2/3	2000
Moon Rock		No Equip	C7/3	12000
M-27 Radicon		No Equip		1
N-19 Capitor		No Equip		1
Noble Sword		No Equip		5000
Onyx Effigy	C	Per +15		10000
Opal Pendant	P	Mgt +15		10000
Pearl Choker	C	Per +15		10000
Phaser		Acc +5	S6/1	20000
Quartz Skull	S	Int +15		10000
Ray Gun		Acc +5	S1/3	400
Red Key		No Equip		500
Red Ticket		No Equip		250
Rope'n'Hooks		No Equip	S2/4	10
Ruby Amulet	N	Luc +15		10000
Ruby Ankh		Luc +10	C7/4	30000
Ruby Tiara	K	Acc +15		10000
Sage Robe	S	Int +6	Lvl +10	25000
Sapphire Pin	R	Luc +15		10000
Sextant		No Equip	S1/6	500
Silent Horn		PHP +10	C2/6	800
Skeleton Key	RN	Thf +10		800
Skill Potion		No Equip	Lvl +5	500
Speed Boots		Spd +15	C5/3	15000
Stealth Cape	RN	Thf+10	Spd +15	4000
Storm Wand		Elec +10	S3/4	2000
Sun Crown	A	Int +15		10000
Super Flare		No Equip	C3/5	1000
Teleport Orb		No Equip	S5/5	5000
Thief's Pick	RN	Thf+15		200
Topaz Shard	A	Acc +15		10000
Torch		No Equip	S1/5	1
Valor Sword		No Equip		10000
Wakeup Horn		No Equip	S1/1	50
Water Disc		No Equip	C6/5	10000
Water Talon		No Equip	C6/4	50000
Web Caster		S3/5		100
Witch Broom		No Equip	S3/2	1000
Yellow Key		No Equip		200
Yellow Tickt		No Equip		50

Monster List

Name	HP	AC	Undead	SP	BT	MR	# Attacks /Damage
Acidic Blob	60	15	N	Y	N	N	2/30
Acwalandar	2000	80	N	Y	Y	Y	16/100
Air Elemental	250	26	N	Y	N	Y	6/50
Alien Probe	500	23	N	Y	N	Y	4/50
Amazon	90	12	N	N	N	N	2/30
Ancient Dragon	5000	50	N	Y	N	Y	8/200
Apparition	100	20	Y	N	Y	Y	3/30
Aquasaurus	160	25	N	N	N	N	2/70
Arachnoid	45	8	N	N	Y	N	2/15
Archer	250	31	N	Y	N	Y	6/50
Armored Dragon	400	31	N	Y	N	Y	5/80
Assassin	100	22	N	N	Y	N	2/80
Avenger	160	23	N	N	N	Y	4/25
Barbarian	200	16	N	N	N	Y	5/30
Baron Wilfrey	300	50	N	N	N	N	5/60

Monster List

Name	HP	AC	Undead	SP	BT	MR	# Attacks /Damage
Beggar	10	4	N	N	Y	N	2/6
Blood Sucker	1	10	N	N	Y	N	1/4
Bonehead	90	20	Y	Y	Y	Y	3/30
Bozorc The Orc	200	16	N	N	Y	N	4/40
Brain Eater	10	5	Y	Y	Y	Y	1/10
Brainless One	20	6	N	N	N	N	2/8
Brutal Bruno	300	30	N	N	N	Y	6/50
Burglar	22	5	N	N	Y	N	2/7
Canine Creep	64	15	N	N	N	N	3/20
Carnage Spirit	25	8	Y	N	Y	Y	3/8
Castle Guard	70	17	N	N	N	N	2/32
Cat Corpse	40	10	Y	N	N	Y	2/18
Cat From Hell	2000	40	N	Y	Y	Y	6/100
Cavalier	70	17	N	N	N	Y	3/20
Champion	80	20	N	N	N	Y	3/30
Chancellor	90	20	N	Y	N	Y	1/20
Chomper	50	15	N	Y	N	N	4/8
Cloud Dragon	160	19	N	Y	N	Y	5/30
Cockatrice	50	10	N	N	Y	N	3/20
Coffin Creep	50	6	Y	Y	N	Y	2/10
Conjurer	12	3	N	Y	N	N	1/5
Cosmic Sludge	130	25	N	N	Y	N	3/30
Court Bowman	150	25	N	N	N	N	6/40
Court Jester	80	17	N	Y	Y	Y	3/20
Court Mage	100	19	N	Y	N	Y	1/20
Crazed Dwarf	45	7	N	Y	N	N	2/20
Crazed Native	30	8	N	Y	N	Y	4/15
Creepy Crawler	5	4	N	N	Y	N	2/6
Cripple	1	1	N	N	Y	N	2/4
Cron Man Trap	400	21	N	Y	N	N	4/40
Crusader	200	29	N	N	N	Y	5/40
Crypt Fiend	150	32	Y	Y	Y	Y	3/40
Cuisinart	1000	60	N	Y	N	Y	16/250
Cursed Corpse	60	8	Y	N	Y	Y	2/10
Cursed Slayer	50	13	N	N	Y	Y	3/18
Dagger Jaw	300	22	N	N	Y	N	2/150
Dancing Bones	35	4	Y	N	N	Y	2/10
Dancing Dead	45	6	Y	N	Y	Y	1/16
Dark Knight	700	60	N	N	Y	Y	10/40
Dawn	300	25	N	Y	Y	Y	4/70
Dead Head	250	15	N	N	Y	N	2/50
Deadly Rattler	40	5	N	N	Y	N	1/30
Death in a Box	2000	40	N	Y	Y	Y	8/100
Death's Agent	600	40	N	Y	Y	Y	9/50
Death Spider	90	19	N	N	Y	N	4/23
Demon Soldier	200	22	N	N	N	Y	5/50
Devil King	5000	60	N	Y	Y	Y	6/250
Devil's Envoy	500	40	N	Y	Y	Y	5/50
Devil's Mouse	500	31	N	N	Y	Y	3/120
Dinobug	100	10	N	N	N	N	1/80
Dinosaur	250	16	N	N	N	N	2/100
Dino Spider	250	20	N	N	Y	N	2/100
Dragon Lord	340	40	N	Y	Y	Y	6/50
Dread Knight	300	28	N	N	N	N	4/70
Druid	40	9	N	Y	N	Y	2/12
Dwarven Elder	300	24	N	N	N	Y	4/80
Dwarven Knight	100	23	N	N	N	Y	4/30
Earth Elemental	250	26	N	Y	N	Y	6/50
Earth Wyrm	130	19	N	Y	N	Y	3/60
Element Hydra	600	40	N	Y	N	Y	8/40
Elf Warrior	120	22	N	N	N	N	4/20
Elven Archer	1000	40	N	N	N	Y	14/40
Enchantress	100	13	N	Y	Y	Y	1/25
Endless Knight	300	50	N	N	N	N	8/50
Ethereal Being	250	70	N	N	Y	Y	10/30
Fire Devil	150	22	N	Y	N	Y	3/60
Fire Dragon	300	25	N	Y	N	Y	5/50
Fire Elemental	250	26	N	Y	N	Y	6/50
Fire Faery	230	22	N	Y	Y	Y	3/40
Flaming Fear	70	18	N	Y	N	Y	2/20
Flesh Eater	6	4	Y	N	Y	N	2/6
Fool	6	4	N	Y	N	N	1/6
Foot Soldier	35	10	N	N	N	N	2/12
Friar	20	3	N	Y	N	N	2/8
Frost Dragon	250	22	N	Y	N	Y	5/40
Gargoyle	50	10	N	N	Y	Y	3/13
Gate Keeper	60	15	N	N	N	Y	1/40
Ghost	200	17	Y	N	Y	Y	2/30
Ghoul	25	7	Y	N	Y	N	2/8
Giant Beetle	10	7	N	N	N	N	1/10
Giant Lizard	40	8	N	N	N	N	1/25
Giant Ogre	70	8	N	N	N	Y	2/50
Giant Scorpion	60	11	N	N	Y	N	3/20
Gnasher	25	8	N	N	N	N	2/10
Gnome	40	10	N	N	Y	Y	2/12
Gnome Elder	20	4	N	Y	N	Y	1/8
Goblin	6	6	N	N	N	N	1/12
Gorgon	150	14	N	Y	N	Y	3/30
Gralkor	1700	70	N	Y	Y	Y	10/80
Gravewalker	70	15	Y	N	Y	Y	2/20
Greedy Snitch	12	4	N	N	Y	N	1/8
Griffin	150	20	N	N	Y	Y	5/25
Grim Reaper	70	16	Y	Y	Y	Y	2/25
Guardian	150	13	N	Y	N	Y	1/50
Guardian Hound	200	15	N	Y	N	Y	2/80

Alle restlichen Bösewichter ab dem Buchstaben "H", findet Ihr im nächsten Heft

N$ CREDITS 089/769 82 20

AMIGA ATARI-ST IBM C-64

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
688 ATTACK SUB	65.90		74.90	
A10 TANK KILLER			89.90	
ADIDAS CHAMPIONSHIP				40.90
ADLIB SOUND CARD			249.00	
ALL TIME FAVO	72.90	72.90		44.90
AMC	65.90			34.90
AMERICAN DREAMS	62.90			34.90
AMOS	99.90			
ANARCHY	55.90	58.90		
ANT HEADS	36.90			
ARMADA	72.90			
ATOMIX	51.90	51.90		33.90
AUSTERLITZ	62.90		65.90	
BAD BLOOD			89.90	
BAL OF POWER 1990	65.90	65.90	65.90	
BAL OF THE PLANETS			89.90	
BARDS TALE 2	59.90		65.90	41.90
BARDS TALE 3				41.90
BATMAN THE MOVIE	62.90			34.90
BATTLE SQUADRON	62.90			
BATTLE OF NAPOLEON			72.90	55.90
BATTLECHESS	62.90	62.90	62.90	39.90
BATTLEHAWKS 1942	58.90	58.90	58.90	
BATTLEMASTER		62.90		
BATTLETECH	62.90			48.90
BLOCK OUT	65.90		65.90	
BLOOD MONEY			62.90	34.90
BLOODWY DATA DISC	38.90			
BLOODWYCH	62.90			
BOERSENFIEBER	62.90	62.90	72.90	41.90
BOMBER MISS DISC		35.90	35.90	
BORODINO	72.90		72.90	
BREACH	64.90	64.90		
BUDOKAN	65.90		65.90	
BUNDESLIGA MANAGER	51.90		58.90	
CALIF CHALLENGE TD1	29.90			
CALIFORNIA GAMES		51.90		
CARRIER COMMAND			75.90	41.90
CASTLE MASTER	62.90	62.90	75.90	34.90
CENTURION EMP OF ROM			68.90	
CHAMBERS OF SHAOLIN	62.90	47.90		34.90
CHAMPIONS OF KRYNN	65.90		72.90	58.90
CHAOS STRIKES BACK		62.90		
CHRONOQUEST 2	72.90			
CHUCK YEAGERS 2.0			75.90	
CHUCK YEAGERS AFT				41.90
CODENAME ICEMAN	84.90		99.90	
COLLOSUS CHESS X			59.90	
COLONELS BEQUEST			99.90	
COLONY	75.90			
COMBO RACER	65.90			
CONQ OF CAMELOT	85.90		99.90	
CONQUEROR 3D	65.90	65.90	65.90	
CORPORATION	61.90			
CURSE OF AZ BONDS			72.90	61.90
CYCLES	62.90		62.90	
DAMOCLES	62.90	62.90		
DIE HARD			62.90	48.90
DOMINATION	51.90			
DRAGON FLIGHT	75.90	75.90		
DRAGON FORCE	75.90			
DRAGON STRIKE			77.90	
DRAGON WARS			65.90	41.90
DRAGONS BREATH		72.90		
DRAGONS LAIR 2	99.90			
DRAKKHEN	72.90	72.90	72.90	
DUNGEONMASTER		62.90		
DUNGEONMASTER 1MB	67.90			
DYNASTY WARS	59.90	49.90		34.90
E-MOTION	62.90	52.90	62.90	34.90
E HUGHES INT SOCCER	65.90	65.90		34.90
EARTHRISE			88.90	
ELITE	65.90	65.90	65.90	
EPYX 21				41.90
ESC FROM THE PLANET	48.90	48.90		
EUROP CHALLENGE TD2	29.90		36.90	
F-15 STRIKE EAGLE 2			85.90	
F-16 COMBAT PILOT	65.90	65.90	65.90	48.90
F-16 FALCON	72.90	65.90	89.90	
F-16 MISSION DISC 1	50.90	48.90		
F-16 MISSION DISK 2	50.90	48.90		
F-19 STEALTH FIGHTER	85.90	85.90	95.90	
F-29 RETALIATOR	64.90	64.90		

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
FIGHTING BOMBER	72.90	62.90	87.90	48.90
FIRE & BRIMESTONE	65.90	65.90		
FLIGHT 4 DV			145.00	
FLIGHT OF THE INTRUDER			89.90	
FLIGHT SIM 2	95.90	95.90		
FUMBOS QUEST	63.90			36.90
FLOOD	65.90	65.90		
FOOTB MAN W CUP ED	51.90	51.90	51.90	34.90
FUGGER	51.90	51.90		34.90
FULL METAL PLANET	62.90	62.90		
GHOST'N GOBLINS	51.90	51.90		34.90
GHOSTBUSTERS 2	62.90	50.90	72.90	34.90
GIANTS	72.90			
GLOBAL DILEMMA			95.90	
GOLDRUSH	72.90		72.90	
GRAVITY	62.90	62.90		
GREAT COURTS	65.90	65.90	65.90	48.90
GUNBOAT			62.90	
GUNSHIP	68.90		87.90	48.90
HAMMERFIST	62.90			34.90
HARD DRIVIN	51.90		65.90	34.90
HARLEY DAVIDSON			72.90	
HARPOON			99.90	
HEROES QUEST	87.90		99.90	
HILLSFAR	58.90	58.90	58.90	48.90
IMPERIUM	65.90	65.90		
IMPOSSAMOLE		47.90		34.90
INDIANA JONES ADV	65.90	65.90	72.90	
INDIANAPOLIS 500			65.90	
INT 3D TENNIS	59.90	59.90		34.90
INTERCEPTOR	59.90			
INTERPHASE	65.90			
IRON LORD	65.90	65.90		41.90
IT CAME F THE DES.	72.90			
ITALY 1990	62.90	62.90	62.90	48.90
JET FIGHTER			105.00	
KAISER	95.90	95.90		
KALAHAAN	69.90	69.90	69.90	
KICK OFF 2	59.90	59.90		39.90
KID GLOVES	62.90			
KING'S QUEST 4	85.90	73.90	89.90	
KLAX	49.90	49.90		34.90
KNIGHTS OF CRYSTAL	72.90			
KNIGHTS OF LEGEND			72.90	48.90
LHX ATTACK CHOPPER			99.90	
LAST NINJA 2	64.90	64.90	64.90	
LEAVIN TERRAMIS	62.90	52.90		
LEGEND OF FAIRGHAIL	72.90	69.90	82.90	
LEISURES. LARRY	58.90			
LEISURES. LARRY 2		74.90	88.90	
LEISURES. LARRY 3	89.90	89.90	99.90	
LIN WU'S CHALLENGE	49.90			
LOOM	64.90		64.90	
LORDS OF T RIS SUN	72.90			
M1 TANK PLATOON			89.90	
MAN HUNTER 2	72.90		89.90	
MANCHESTER UTD	62.90	51.90	62.90	34.90
MANIAC MANSION	65.90	65.90	65.90	48.90
MECH WARRIOR			72.90	
MICROPROSE SOCCER	65.90	65.90	65.90	48.90
MIDNIGHT RESISTANCE	67.90			
MIDWINTER	65.90	65.90	73.90	
MIGHT & MAGIC 2	75.90		75.90	44.90
MILESTONES COMP	58.90			41.90
MUSCLE CARS	32.90		32.90	
NEUROMANCER	68.90			
NEW ZEALAND STORY	62.90			
NORTH & SOUTH	62.90	62.90		
NUCLEAR WAR	62.90		72.90	
OIL IMPERIUM	51.90	51.90	51.90	34.90
OMEGA	72.90	72.90	72.90	64.90
PANZER BATTLES				43.90
PGA GOLF			65.90	
PINBALL MAGIC	51.90	51.90		
PIPEMANIA	62.90	49.90	62.90	34.90
PIRATES	65.90	66.90	66.90	48.90
PLAGUE	51.90			
PLAYER MANAGER	51.90	51.90		
POLICE QUEST 2	92.90	66.90	66.90	
POOL OF RADIANCE			59.90	55.90
POPULOUS	65.90	65.90	65.90	
POPULOUS DATA D.	36.90	36.90	36.90	
POWERBOAT	62.90			

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
POWERDRIFT		62.90	65.90	34.90
POWERDROME			66.90	
PROJECT FIRESTART				39.90
PROJECTYLE	65.90	65.90		
RVF HONDA	65.90	65.90		
RAILROAD TYCOON			88.90	
RAINBOW ISLANDS	62.90	52.90		34.90
RED STORM RISING	65.90	62.90	87.90	48.90
RESOLUTION 101	65.90	65.90	65.90	
REVOLUTION			85.90	
RINGS OF MEDUSA	65.90	65.90	65.90	39.90
SAMURAI			77.90	
SECOND FRONT			79.90	
SECRET OF SIL BL			67.90	59.90
SEUCK	73.90	73.90		
SEV. GAT OF JAMB	51.90			
SHADOW OF THE BEAST 2	65.90			
SHERMAN M4	65.90	65.90	65.90	
SILENT SERVICE	64.90	64.90	64.90	41.90
SILENT SERVICE 2			85.90	
SILPHEED			72.90	
SIM CITY	72.90	72.90	73.90	48.90
SIM CITY TERR ED.	37.90		37.90	
SKI OR DIE			62.90	34.90
SKIDZ	48.90			
SORCERIAN			88.90	
SPACE ACE	109.00	109.00		
SPACE QUEST 2			64.90	
SPACE QUEST 3	88.90		88.90	
SPACE ROGUE	74.90		74.90	48.90
STAR COMMAND	74.90	74.90		
STAR TREK				34.90
STARFLIGHT	62.90	62.90		34.90
STARFLIGHT 2			66.90	
STEALTH FIGHTER				48.90
STEEL THUNDER				41.90
STELLAR CRUSADE	87.90			
STORM ACROSS EUROPE	79.90			55.90
STRIKE FLEET				41.90
STUNT CAR RACER	65.90	65.90	65.90	34.90
SUMMER EDITION		58.90	58.90	34.90
SUPER CARS TD 2	29.90		29.90	
SWORD OF ARAGON	72.90			
SWORD OF TWILIGHT	65.90			
TV SPORTS BASKETB	72.90			
TV SPORTS FOOTBALL	72.90	62.90	72.90	48.90
TANGLED TALES			72.90	48.90
TEENAG MUTANT NINJA	68.90			
TENNIS CUP	65.90	65.90		
TEST DRIVE 2	62.90		62.90	41.90
TETRIS			44.90	
THEIR FINEST HOUR	72.90	72.90	72.90	
THIRD COURIER	62.90	58.90		
THUNDERSTRIKE	65.90	65.90	75.90	
TIEBREAK TENNIS	58.90	58.90	72.90	37.90
TIMES OF LORE	62.90			
TOWER OF BABEL	65.90	62.90		
TRACON			85.90	
TRIAD 2	65.90	62.90		
TRIAD 3	72.90			
TURN IT	44.90			
TURRICAN	51.90			34.90
TWINWORLD	65.90	52.90		
UFO			87.90	
ULTIMA 5	73.90	73.90	73.90	61.90
ULTIMA 6			89.90	
UNREAL	69.90			
VENDETTA				34.90
VENUS FLY TRAP	51.90			
VIKING CHILD	58.90			
W.GRETZKY ICEHOCKEY	58.90	62.90	62.90	
WALL STREET WIZARD	51.90			
WAR OF THE LANCE			69.90	
WASTELAND				41.90
WINGS	72.90			
WINGS OF FURY	62.90		64.90	
WOLF PACK			88.90	
WORLD CUP 1990	51.90			
X-OUT	51.90	51.90		34.90
XENOMORPH	64.90			
XENON 2	62.90	62.90	65.90	
YUPPYS REVENGE				34.90
ZAK MC KRACKEN	65.90	65.90	67.90	48.90

COIN OP bei NO CREDITS

NEC-PC-ENGINE * CORE GRAFX * SUPER GRAFX

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
ARMED F	69.90	FORM. SOCCER	89.90	POWER L.BASEB.3	89.90	CD DARIUS	105.00
ATOM.ROBOKID	85.90	GALLAGA 88	56.90	PSYCHO CHASER	76.90	CD FINAL ZONE	105.00
BASEBALL 90	79.90	HEAVY UNIT	89.90	PUZZNIC	89.90	CD SIDEARMS	89.90
BE BALL	68.90	HELL JOURNEY	95.90	R-TYPE I	69.90	CD VARIS 3	109.00
BEACH VOLLEY	89.90	HONEY O.T. ROAD	79.90	RASTAN SAGA II	99.90	CD WONDERBOY 3	89.90
BERABOM MAN	89.90	IMAGEFIGHT	89.90	S.STAR SOLDIER	96.90	H 5-PL. ADAPTER	43.90
BLODIA	66.90	KLAX	89.90	SHINOBI	86.90	H CD ROM ADPTER	139.00
BLOODY WOLF	85.90	LEGENDARY AXE 2	89.90	SIDEARMS	89.90	H CD ROM/INTERF.	645.00
BLUE BRING	89.90	LODE RUNNER	79.90	SOKOBAN	69.90	H C. GRAFX PAL	279.00
COMMANDO BEAR	95.90	MAN. WRESTLING	91.90	SON SON II	89.90	H C. GRAFX RGB	329.00
CYBERCORE	59.90	MOTOROADER	56.90	SPACE HARRIER	69.90	H JOYB. XE-1 PC	69.90
CYBERCROSS	56.90	MR HELI	75.90	SPLATTER HOUSE	89.90	H JOYPAD	37.90
DEVIL CRASH	89.90	NEUTOPIA	79.90	TIGER HELI	86.90	H SUP.GRAFX PAL	495.00
DONDOKODON	89.90	NEW ZEAL.STORY	76.90	VEIGUES	99.90	H SUP.GRAFX RGB	495.00
DOWN LOAD	96.90	NINJA SPIRIT	99.90	VIGILANTE	64.90	SG BATTLE ACE	79.90
DRAGON SPIRIT	56.90	NINJA WARRIORS	89.90	VOLFVIEV	89.90	SG GHOULS'N G.	139.90
DUNG.EXPLORER	76.90	ORDYNE	91.90	WARACURE STORY	89.90	SG GRAND ZOERT	87.90
F-1 TRIP.BATTLE	86.90	PARANOIA	76.90	WORLD C.TENNIS	89.90		
FINAL LAP TWIN	89.90	PC-KID	85.90	XEVIOUS	95.90		

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
AFTERB. II	95.90	GHOSTBUSTERS	89.90	RASTAN SAGA II	89.90	W. CUP SOCCER	85.90
ASSAULT S.L.	85.90	GHOULS'N GHOSTS	85.90	S.MASTERS GOLF	85.90	X.D.R.	89.90
BATMAN	95.90	HERZOG II	79.90	S.REAL BASKETB.	85.90	ZOOM	59.90
COLUMNS	89.90	HURRICANE	89.90	SHITEN MYOOH	89.90	H ARC.POWER ST.	129.00
CURSE	69.90	INSECTOR X	89.90	SOKOBAN	59.90	H JOYB. XE-1 ST	69.90
CYBERBALL	89.90	KUJAKUOH II	74.90	SUP.MONACO GP	89.90	H JOYPAD	41.90
DARWIN 4081	75.90	MOONWALKER	89.90	TATSUJIN	69.90	H SEGA M. PAL	289.00
DJ BOY	89.90	NEW ZEAL.STORY	87.90	THUNDERFORCE II	77.90	H SEGA M. RGB	289.00
E-SWAT	89.90	PHANT.STAR II engl.	99.90	THUNDERFORCE III	89.90		
FORGOT.WORLDS	85.90	PHELIOS	89.90	WHIP RUSH	75.90		

GAMEBOY

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
BATMAN	45.90	DOUBLE DRAGON II	55.90	POWER MISSION	45.90	SPACE INVADERS	28.90
BLODIA	45.90	HONG KONG	45.90	PUZZIE ROAD	49.90	T.M.N.T.	55.90
BOXING	45.90	MAIKAMURA G.	53.90	PUZZNIC	49.90		
BURAI FIGHTER	39.90	NEMESIS	49.90	QUARTH	37.90	GAMEBOY +TETRIS	169.00
CASTLEVANIA	53.90	PIPE DREAM	53.90	SHIDO	49.90		

Versandbedingungen:

Inland: Versand per Nachnahme oder Vorkasse zuzüglich Porto u. Verp. DM 9.--

Ausland: Nur gegen Vorkasse Porto u. Verp. DM 11.--

Preislisten schicken wir Ihnen gerne gegen Zusendung eines frankierten Umschlags.

Versandanschrift

NO-CREDITS
Softwareversand S.Schmidt
Partnachplatz 7

D-8000 München 70

Bestelltelefon: 089 / 769 82 20

Werktags von 10.00 - 19.00 Uhr
Samstag von 9.30 - 13.00 Uhr

Täglich Neuheiten ! Anrufen !

Nur Versand - Kein Ladenlokal !



Wertungs-Power

Ich weiß nicht, was manche Leser an Eurem Wertungssystem zu meckern haben. Ich finde die Wertungen fast immer zutreffend. Eine Frage habe ich aber noch in bezug auf dieses System: Bestimmt Ihr die Werte für *POWER*-Wertung, Grafik und Sound gemeinsam oder ist das Sache des einzelnen Testers? Falls Ihr es tatsächlich so handhabt, daß alles gemeinsam diskutiert wird, wäre das ein weiterer Pluspunkt für die *POWER PLAY*, denn es wird mit Sicherheit eine größere Objektivität in den Wertungen erreicht. Die Idee mit den Kästchen, in denen der Tester seine eigene, subjektive Meinung über das Spiel schildert, finde ich großartig! Laßt öfters mal mehrere Redakteure ihr Urteil über ein und dasselbe Spiel fällen.

Sami Kashgari, Höxter

Die Wertungen werden in der Tat in einem allmonatlichen Meeting im trauten Redaktionskreis festgelegt (...und da fliegen die Fetzen, wenn sich einzelne Tester nicht einig über eine wichtige Wertung sind).*hl*

Piep-Piep-Gerät

Ich werde das Gefühl nicht los, daß man bei der *POWER PLAY* den Game Boy bevorzugt. Liegt das an dem Schwarzweiß-LCD, der daumengerechten Steuerung oder an den furchtbar "bunten" Spielen?

Ich besitze selbst das Lynx und behaupte, ebenso wie viele meiner Freunde, daß diese Konsole dem Game Boy haushoch überliegen ist. Damit ich mir aber ein Bild von dem Game Boy machen konnte, habe ich ihn mir in einem Spielwarenladen angeschaut und ich war sehr enttäuscht. Vermißt habe ich in erster Linie die Lupe, die man benötigt, um die Figuren auf dem Minibildschirm besser zu sehen und die Taschenlampe, die man bei mangelnden Lichtverhältnissen benötigt, damit man überhaupt etwas zu Gesicht bekommt. Aber auch einen Joystickanschluß habe ich vermißt, denn mit dem kleinen Daumenpad kann ja wohl nur ein Lilliputaner richtig spielen. Oder ist der Game Boy etwa für Kinder zwischen 6 und 8 Jahren gedacht?

Was die Portabilität angeht: Also so klein und transportierbar, wie Ihr immer tut, ist der Game Boy ja wohl auch nicht! Klar, wenn man ein Mini-Display, ein Minimal-Joypad und einen Wo-ist-er-denn-Lautsprecher einbaut, kann das Ding verflixt klein sein. Aber ist das Sinn der Sache? Wenn ich auf dem Display nichts mehr sehe, weil es so klein ist, dann hat das Ganze für mich auch keinen Reiz mehr.

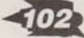
Alles in allem muß ich sagen, daß mich Eure "Pro-Game Boy-" und "Contra-Lynx-Berichterstattung" doch sehr enttäuscht. Anstatt die Qualitäten der Lynx-Konsole zu würdigen, reitet Ihr auf der Masse verfügbarer Module für den Game Boy und seinem Preis herum. Fraglich, warum Ihr denn Software für PC, Amiga und ST testet, wo doch der C 64 viel billiger ist und die Menge an Software den Spielfreund überwältigen dürfte. Ich finde, nicht nur Preis und Menge, sondern auch Qualität sollten in Tests gewürdigt werden. Und dazu gehört eben auch, daß der Lynx einen Farbbildschirm hat, ein wirkliches Joypad besitzt und mindestens genauso tragbar wie der Game Boy ist. Der Game Boy ist einfach eines dieser Piep-Piep-Spiele mit auswechselbarem Modul und der Lynx ist eine echte Spielkonsole zum Mitnehmen. Ehre, wem Ehre gebührt, oder?

Andreas Görgen, Lörrach

Allzubreit will ich das Thema nicht auswalzen. Ich würde es vielmehr begrüßen, wenn weitere Leser ihre persönliche Meinung zum Game Boy/Lynx-Zwist abgeben würden. Ein paar Behauptungen muß ich aber widersprechen:

— Ausschlaggebend für die Attraktivität eines Videospielgeräts ist wohl die Auswahl und die Qualität der Software. Und da klaffen schon gewaltige Lücken zwischen dem Angebot an Lynx- und Game-Boy-Modulen. Für den Game Boy entwickeln wesentlich mehr Firmen Software als fürs Lynx, was sich bei der Qualität der Spiele bemerkbar macht. Das Schwarzweiß-Display des Game Boy sieht wirklich nicht berauschend aus, doch bei vielen Modulen kratzt das nicht am Spielspaß.

— Ich finde es ein wenig unfair, über den Nachteil des Game Boy-Bildschirms herzuziehen (bei Schummerlicht sieht man nicht viel), aber den Haken des Lynx-Displays zu ignorieren: Bei direktem Sonnenlicht hat man ernsthafte Schwierigkeiten, das Geschehen auf dem Bildschirm vernünftig zu erkennen.



— Zur Portabilität: Man zeige mir bitte denjenigen, der das Lynx in eine normale Hosentasche reinkriegt.
— Nichts gegen das technisch beeindruckende Lynx, doch der Game Boy hat bei der Software im Moment die Nase vorn. Und das ist für jemanden, der möglichst gut und abwechslungsreich spielen will, wohl das entscheidende Argument. *hl*

SSI-Amiga

Über Versand kommt man so gut wie an keine SSI-Spiele. Bitte laßt mir doch einen Vertriebsnachweis von SSI-Strategiespielen zukommen. Über den Versand Frank Heidak ließ ich mir eine aktuelle Liste schicken. Für den Amiga hatte er in seinem Angebot jedoch nur ganze zwei Spiele.

Gerhard Schulz, Ilshofen-Eckartshausen

Konrad Beiskammer hat wieder einmal zugeschlagen und schickte uns diese Zeichnung

Am besten wendest Du Dich an den deutschen Distributor für SSI-Spiele. Das ist in diesem Falle die Firma Rushware. Es gibt auf alle mehr als zwei Strategiespiele von SSI für den Amiga. *mh*

Diskjockey

Ich hatte mir kürzlich auf Anraten von Freunden für meine 16-Bit-Maschine das Spiel "Pirates" bestellt und stellte zu meinem Entsetzen fest, daß dieses Spiel nur von Diskette aus gebootet werden kann. Ich will gar nicht die Frage stellen, ob es tatsächlich Leute gibt, die von Diskette aus spielen, für mich persönlich kommen allerdings nur Programme in Frage, die sich auf Festplatte installieren lassen. Ihr solltet bei jedem getesten Spiel darauf hinweisen, ob man es nur von Diskette spielen kann, oder ob es sich um ein vernünftiges, auf Festplatte installierbares Spiel handelt.

Günter Altenschmidt, Duisburg

Wir gehen mal davon aus, daß Du von PC-Spielen sprichst, bei denen es in der Tat Standard ist, daß sie auf Festplatte installiert werden können. Wenn sich ein PC-Spiel ausnahmsweise nicht installieren läßt, werden wir es im Test vermerken. Machen wir zu diesem Thema keine besonderen Angaben, kannst Du davon ausgehen, daß man das Programm problemlos installieren kann.

Konsolen-Konfusion

Ich bin sehr an einer Videospielkonsole interessiert. Da es aber schon so viele von ihnen gibt und immer neue dazukommen, fällt die Auswahl schwer. Das Atari Lynx gefällt mir sehr, da man es überall mit hinnehmen kann. Aber kommen demnächst gute Spiele dafür heraus? Wird es Rollenspiele, z.B. Ultima, geben? Dann gibt es noch die Sega Mega Drive, die PC-Engine und den Game Boy von Nintendo. Für diese Drei sind bis jetzt viele gute Spiele erschienen.

Lorenz Baltner, Hamburg

Eine ausführliche Antwort auf die Fragen von Lorenz würde den Platz an dieser Stelle sprengen. In Ausgabe 12/90 werden wir allerdings in einem großen Schwerpunkt umfassend über alle erhältlichen Videospiel-Konsolen berichten und Entscheidungshilfen für den Kauf geben. *mg*

Bestellwunsch

Nach den riesen Veränderungen in unserem Land ist es nun auch für uns leichter geworden, die *POWER PLAY* zu bekommen. Jedoch leider gibt es sie "noch" nicht bei uns an dem Kiosk. Und leider lagen in den ausgeschlachteten *POWER PLAYs*, die wir in der Hand hatten, keine Bestellkarten mehr darin. Könntet Ihr uns zwei Fragen hinsichtlich der Bestellung beantworten?
1. Wie oft wird bezahlt? (jährlich, halbjährlich?)
2. Wie wird bezahlt? (Bar, Scheck?)

Matthias Kühnemund, DDR-Schwaara

Ihr könnt wählen, ob Ihr die Abo-Rechnung vierteljährlich, halbjährlich oder jährlich bezahlen wollt. Das Abo kann bei der Nummer (089) 4613-368 auch telefonisch in Auftrag gegeben werden. Wartet mit dem Bezahlen, bis Ihr eine Rechnung von uns erhaltet. Überweist den Betrag dann am besten bei der Bank; Schecks werden leider nicht angenommen. *up*

Vorbildlich

Eine hervorragende Unterstützung der Benutzer durch die Firma Electronic Arts: Wie Sie vielleicht wissen, läuft das Programm "Populous" nicht auf Rechnern der Atari-STE-Serie. Da ich aber das Spiel und einen STE besitze, wandte ich mich an den deutschen Dristributor, mit der Frage, ob eine auf dem STE lauffähige Version von Populous vorhanden sei. Kurze Zeit darauf erhielt ich ein Schreiben, das besagte, daß eine Version für den STE nicht vorhanden und auch nicht geplant sei.
Damit wollte ich mich aber nicht zufriedengeben und schrieb mit dem gleichen Anliegen direkt an Electronic Arts in England. Siehe da, nur sechs Tage später erhielt ich ein Schreiben mit der Mitteilung, daß eine entsprechende STE-Version in Entwicklung sei und ich lediglich meine Originaldiskette zu Electronic Arts schicken möchte, damit sie mir die neue Version zusenden können. Dies habe ich natürlich sofort gemacht und weitere sechs Tage später bekam ich

ein Päckchen. Der Inhalt: Eine einwandfreie auf dem STE funktionierende Populous-Version. Abgesehen von dem Porto für meine Briefe nach England entstanden keinerlei (!) Kosten für mich. Ich halte dies für eine vorbildliche Kundenbetreuung seitens Electronic Arts.

Simon Dabringhaus, Homburg

Infamer Witz

In der *POWER PLAY* Nr. 8/90 findet man auf der Seite 43 eine Anzeige mit der Werbung für das Spiel "Nuclear War" vor. Originalzitat der Anzeige: "Verstrahle sie, bis sie glühen! Als Führer einer mächtigen Nation ist es Ihr Ziel, die ganze Welt zu erobern (...) ein lustiges Strategiespiel." Ich muß sagen, diese Anzeige ist das geschmackloseste, was mir je untergekommen ist. Auch wenn dieses Programm einen satirischen Anspruch erhebt, finde ich, daß die Firma mit diesem "Spiel" einen Schritt zu weit geht. Wie kann man nur in Zeiten, in denen endlich Abrüstungsgespräche in Gang kommen, ein Programm entwickeln, in dem die Atombombe als einzige Konfliktbewältigung gilt und die Eroberung der Welt mittels atomarer Waffen propagiert wird? Sicher werden jetzt einige Benutzer sagen, "Quatsch, wir wollen einfach nur ein Strategiespiel; zwischen Bildschirm und Realität können wir immer noch unterscheiden. Wir werden doch nicht nach einem Spiel die Atombombe lieben." Das möcht ich auch niemandem unterstellen, aber mich regt diese infame Weise des Programmes auf, den grausamen Tod der Atomkriegs-Opfer in billige und zynische Witze zu verpacken, die jede auch nur denkbare Art von Moral oder humanes Denken vermissen läßt. Nach einem Atomangriff einer Seite heißt es z.B. im Programm: "Nur 4 Millionen Tote" (Diese Information beziehe ich aus einer anderen Software-Zeitschrift, in der das Programm getestet wurde).

Während andere Strategiespiele, in denen der Benutzer mit dem Tod konfrontiert wird, wenigstens versuchen, das Sterben des Gegners nicht allzu drastisch darzulegen und mehr oder weniger zur Nebensächlichkeit verkommt, wird es in Nuclear War zum festen Bestandteil des Spiels. Ich denke, jeder weiß, wie gefährlich Atomwaffen sind und wie grausam das Dahinvegetieren eines Atomkriegsopfers ist. Wer darüber in einer derart geschmacklosen Art Witze macht, ist in meinen Augen krank. Das hat mit schwarzem Humor nichts mehr zu tun, es ist schlicht und einfach pervers. Ich finde, daß Nuclear War schnellstens von der Bildfläche verschwinden muß, da es meiner Meinung nach gefährlich ist, in einer "witzigen" Form Propaganda für die Atombombe zu betreiben.

Daniel Remsperger, Flörsheim

Wir finden Kriegsspiele in der Regel auch nicht allzu witzig, bemühen uns aber, moralische Ansichten bei den Bewertungen rauszuhalten — ein jeder richte da nach seinem eigenen Maßstaß. Nuclear War muß ich aber ausdrücklich in Schutz nehmen. Wer gerade dieses schwarzhumorige Programm als besonders schlimm verdammt, tut ihm bitter Unrecht. Nuclear War ist eine bitterböse Politsatire und darf natürlich nicht ernstgenommen werden, aber die satirische Absicht ist so offensichtlich, daß man sie den Programmierern nicht übelnehmen darf. Das wird besonders deutlich, wenn sich bei Spielende alle Nationen gegenseitig ausgebombt haben und die ganze Erde in die Luft fliegt. Die Freunde grimmigen Humors in unserer Redaktion haben Nuclear War jedenfalls gerne gespielt. Auch wenn der Zynismus nicht nach jedermanns Geschmack ist, sollte man nicht allzu heftig gegen diese Satire wettern. Meinungen von anderen Lesern zu diesem heiklen Thema sind natürlich gerne gesehen. *hl*



Die Trantor-Ecke

Warum ist Trantor in der letzten Zeit ein solches Faß geworden? Was soll denn das, habt Ihr schon vergessen, wie dieser bei seinem Comic-Debüt in *POWER PLAY* 3/88 angefangen hat: sportlich (machte Arnie Konkurrenz), unfreundlich und heiß... jetzt ist er ein bierbäuchiger, dünnhaariger Kinderliebling geworden.

G. Odenthal, Aalen

Nieder mit Trantors Fett!

Konrad Beiskammer, Eggelsberg

Die Kur, die Trantor verschrieben worden ist, hat ihm wohl nicht sehr gut getan. (Beginnt mit "H" und hört mit "asendiät" auf). Ist dieser rollende Fettklops überhaupt noch Trantor? Bitte, bitte nur ein paar Tonnen weniger. Das ist doch wirklich nicht zu viel verlangt. Wollt ihr mit Starkiller nicht mal 'ne Pause machen? Ich fürchte, daß sich diese liebenswerten Stories bald totlaufen werden. Das liegt keineswegs am zeichnerischen Talent von Rolf Boyke, im Gegenteil. Es liegt auch nicht an Heini oder sonst jemandem der Redaktion. Es liegt an Starkiller selbst. Von diesem Comic erwartet man zu lachen. Aber erstens ist allzuviel ungesund und zweitens steht Ihr dadurch unter dem Zwang (der durchaus vom Leser kommt) bis zum nächsten Monat unbedingt zwei witzige Seiten Starkiller zu schaffen. So hat er seine Unschuld und Zwanglosigkeit mit der Zeit verloren.

Raphael Ullrich, Meilen

Was Trantor anbelangt, würde ich Ihm dringend eine Schlankheitskur empfehlen. Sein Bauch wächst von Mal zu Mal mehr. Wenn er so weitermacht, wird er Probleme bekommen, daß er noch in ein normal großes Raumschiff paßt.

Timo Scheuer, Namborn

Auch wenn ich jetzt Jehova schreie und deshalb gesteinigt werde: Sollte man nicht aufhören, wenn es am schönsten ist? Starkiller hat nämlich wirklich schwer





nachgelassen, und nur noch auf Trantors Flammenwerfer zu setzen (schon seit einigen Ausgaben) wird langsam langweilig.

Martin Krauß, Göppingen

Die vielen besorgten Zuschriften wegen Trantors minimalen Gewichtsproblemen haben wir gleich mit Hyperraum-Post an Bord seines Raumschiffs geschickt. Unser Zeichner Rolf Boyke war Zeuge, welche Auswirkungen Eure Briefe hatten *hl*

Ganz speziell

Ich habe zwei spezielle MS-DOS-Fragen an Euch:

1. Ich bin begeisterter Tetris-Spieler, muß mich dort jedoch mit der simplen CGA-Grafik begnügen, obwohl ich eine VGA-Karte besitze. Gibt es eine Möglichkeit, wenigstens mit EGA-Grafik zu spielen?

2. Ein Freund von mir besitzt eine tolle Golfsimulation, bei der man sich die Touren selbst konstruieren kann (Bäume, Seen etc.), anschließend selbige ausprobieren und ggf. abspeichern kann. Gibt es ein ähnliches Spiel auch auch für MS-DOS?

Gonne Garling, Wedel

1. Auf der Original-Tetrisdiskette von Mirrorsoft, die in Deutschland von United Software vertrieben wird, müßten sich auch EGA-Grafiken befinden (was auf den Spielgenuß allerdings nur eine mäßig erhebende Wirkung hat).

2. Volltreffer: Just in dieser Ausgabe testen wir die neue Jack Nicklaus-Golfsimulation, die auch einen Editor für selbstgebastelte Strecken enthält. *hl*

Konsolen-Qual

Ich bin durch Eure Spieletests langsam aber sicher zu der Überzeugung gekommen, daß die wirklich guten Actionspiele nur auf Konsole zu bekommen sind. Meine Fragen sind nun folgende: Zur Auswahl stehen für mich nur Sega Mega Drive oder das Super Famicom von Nintendo. Lohnt es sich, auf einen deutschen Vertrieb (kein Import) des Famicom zu warten oder soll man zum Mega Drive greifen, dessen Vertrieb in Deutschland nun endlich offiziell starten wird. Ich stelle diese Frage, weil ich dachte, daß durch den offiziellen Firmensitz von Nintendo in Frankfurt (Ihr habt davon berichtet) das Super Famicom eventuell schneller aus Japan rüberkommt. Habt Ihr vielleicht irgendwelche Infos darüber.

Meine zweite Frage bezieht sich auf die Kompabilität der Sega Mega Drive-Spielmodule aus verschiedenen Ländern. Ein Videospielvertrieb schrieb mir, daß die deutsche und amerikanische Mega Drive-Version baugleich, die Module somit austauschbar sein sollen. Jedoch sei der Modulschacht der europäischen Konsolen schmaler, so daß man ihn (unter Garantieverlust) breiter feilen müsse, um die etwas breiteren japanischen Module aufnehmen zu können. Bitte berichtet doch einmal über diese Kompatibilitätsprobleme, die ja aktuell werden, wenn das Mega Drive offiziell in Deutschland vertrieben wird.

Peter Gudorf, Herten

Auf das Super Famicom werden wir noch lange warten müssen. Nintendos 16-Bit-Konsole ist noch nicht einmal in Japan erhältlich und erfahrungsgemäß dauert es ein ganzes Weilchen, bis ein Nintendo-Gerät offiziell in Europa angeboten wird. Einen Termin zum Deutschlandstart des Super Famicom gibt es jedenfalls noch nicht. Das Mega Drive kommt hingegen in diesen Tagen offiziell auf den deutschen Markt.

Die Frage zur Modul-Kompatibilität können wir noch nicht genau beantworten, da uns noch keine europäische Version des Mega Drives zu einem genauen Test zur Verfügung steht. Mit amerikanischen Modulen auf einem japanischen Mega Drive gab's bei uns bislang keine großen Probleme. Wie es mit der europäischen Version genau aussieht, untersuchen wir in der nächsten Ausgabe in unserem Videospiel-Vergleichstest. *hl*


STARKILLER
32
ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE • TEXTE: HEINI LENHARDT
Rent an Unhold GmbH Folge 4
"WIEDERVEREINIGUNG"
Dr. Bobo und Trantor starten die Suche nach den drei Dosen des Orakels von Dondokodon . . .


TAKE ME HOME COUN- TRY ROA- HOADS!
MURMEL


SWEET COUN-TRY ROA-HOADS! EVERY FUCKIN DAY!


ICH UNTERBRECHE IHRE DARBIETUNG HÖCHST UNGERNE, ABER WIR HABEN EIN KLEINES NAVIGATORISCHES PROBLEM. ICH KANN DEN HIMMELSKÖRPER, DEN WIR ZUNÄCHST ANFLIEGEN SOLLTEN, AUF KEINER KARTE FINDEN.
BÖRP!
TRANTOR SEHR BETRÜBT.


SIEH AN, WIR SIND IN DER NÄHE EINES BEWOHNTEN PLANETEN. LEGEN WIR EINFACH EINE KLEINE RAST EIN UND FRAGEN EINEN EINGEBORENEN NACH DEM WEG.
TRANTOR SEIN ENTZÜCKT!


UND WIE ES DER ZUFALL UND DIE ERFINDER DIESER GESCHICHTE WOLLEN, LIEGT DER LANDEPLATZ MITTEN AUF STARKILLERS LANDWIRTSCHAFTLICHER NUTZFLÄCHE...
DRÖHN!


DRÖHN!

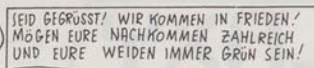

DRÖHN


LANDUNG MÄCHTIG GLATT!
UFF!


EINDEUTIG EIN PFLANZENFRESSENDER WARMBLÜTER! DER KANN UNS SICHER DEN WEG WEISEN.
RÖCHEL...
MAMPF!


ENTSCHULDIGEN SIE BITTE, ABER WIR SIND NICHT VON HIER...
KEIN FALSCHES WORT!! LASSEN SIE LIEBER EINEN FACHMANN DIE KONVERSATION FÜHREN!
MUUUH!





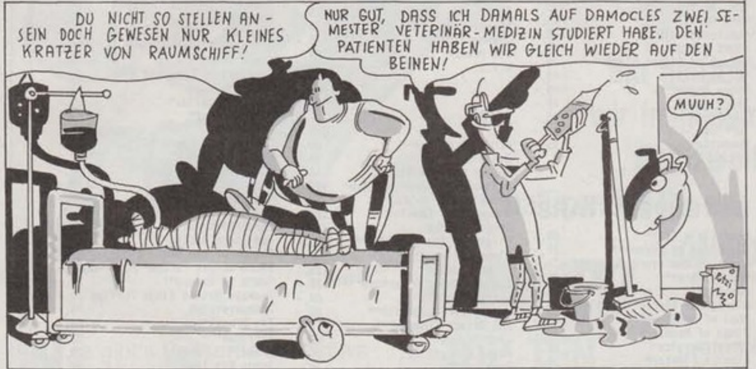




















FORTSETZUNG FOLGT!

GALAXY

PC ENGINE

Artikel	Preis
PC Engine Super Grafx	499,-
Battle Ace	99,-
Grandzoert	99,-
PC Engine Core Grafx RGB + 1 Spiel	399,-
Joyboard XE	149,-
Joyboard PC	199,-
CD-ROM	699,-
Darius***	119,-
Varis III**	129,-
Wonderboy Monsterlair***	99,-
Devil Crash***	99,-
Formation Soccer***	99,-
SG Ghouls'n Ghost***	159,-
Hell Journey**	109,-
Image Fight*	109,-
Klax*	99,-
Legendary Axe II*	99,-
Neutopia***	89,-
Ninja Spirit***	109,-
Power League Baseball III	99,-
Rastan Saga II*	109,-
Splatter House	99,-
Super Star Soldier***	109,-
Warucure Story**	109,-
World Court Tennis***	99,-
PC Engine Fan	15,-
u.v.a.	

SEGA MEGA DRIVE

Artikel	Preis
PAL-Konsole + 1 Spiel	399,-
PAL-Konsole ohne Netzteil	279,-
Joyboard ST	99,-
Arcade Power Stick	139,-
Batman**	109,-
E-Swat	99,-
Ghostbusters**	99,-
Insector X**	109,-
Moonwalker*	99,-
Phantasy Star II Engl.***	119,-
Phelios*	99,-
Shiten Myooh*	99,-
Space Invaders	99,-
Super Monaco GP***	99,-
Thunderforce III***	99,-
u.v.a.	

GAMEBOY

Artikel	Preis
Batman**	59,-
Burai Fighter*	59,-
Castlevania**	59,-
Double Dragon II**	59,-
Nemesis***	49,-
Pipe Dream**	59,-
Power Mission*	59,-
Puzznic***	59,-
Shido***	59,-
Teenage Mutant Ninja Turtles	59,-

SNK NEO GEO

Artikel	Preis
NEO GEO Konsole	849,-
Baseball	449,-
Golf	549,-
Magician Lord	449,-
Nam 1975	449,-
Ninja Combat	449,-
Riding Hero	549,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Titel	System
Atomic Robokid	Sega Mega Drive
Avenger	PC Engine CD
Axis	Sega Mega Drive
Batman	PC Engine
B.A.T.	Atari ST/Amiga
Battle Command	IBM/Atari ST/Amiga
BSS Jane Seymour	Atari ST/Amiga
Budokan	Sega Mega Drive
Cadaver	Atari ST/Amiga
Chuck Yeagers AFT	Atari ST/Amiga
Darius	PC Engine SG
Die Hard	PC Engine
F1 Circus 109,-	PC Engine
F19 Stealth Fighter	Amiga
Hellfire	Sega Mega/PC Engine
Int. Soccer Chall.	Atari ST/Amiga
Klax 99,-	Sega Mega Drive
Legion	PC Engine CD
Master Blaster	PC Engine
Populous	Sega Mega Drive
Rabio Lepus	PC Engine
Rick Dangerous II	Atari ST/Amiga
Ringside Angel	Sega Mega Drive
Secret of Monkey Island	IBM/Amiga
Space Quest IV	IBM
Strider	Sega Mega Drive
Supremacy	Atari ST/Amiga
Ultima V 89,-	Amiga
Wonderland	IBM/Amiga

C64 DISK

Artikel	Preis
AMC	45,-
Atomix	39,-
Boxing Manager	45,-
Crack Down	45,-
E-Motion	45,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Flimbos Quest	45,-
Footballman. Worldcup Ed.	45,-
Int. 3D Tennis***	45,-
Kick Off II	45,-
Manchester UTD.	45,-
Might & Magic II	55,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Ski or Die*	45,-
Space Rogue*	59,-
Starflight*	49,-
Tie Break*	45,-
Turrican	45,-
Vendetta*	49,-
u.v.a.	

C64 SUPER STARS

Artikel	Preis
Bards Tale III**	59,-
Champions of Krynn***	75,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Dragon Wars***	49,-
Gunship**	55,-
Microprose Soccer**	55,-
Pool of Radiance***	69,-
Rings of Medusa**	49,-
Silent Service*	55,-
Stealth Fighter*	55,-
Ultima V***	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Artikel	Preis
Chaos strikes back***	69,-
Dragonflight***	85,-
Dungeon Master***	69,-
Emlyn Hughes Int. Soccer***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Mission Disc 1***	59,-
F-16 Mission Disc 2***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
F-29 Retaliator**	75,-
Imperium**	79,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Kick Off II***	69,-
Popolous***	69,-
Popolous Data Disc***	39,-
Rings of Medusa***	79,-
Sim City**	79,-
Their Finest Hour**	79,-
Ultima V***	89,-
u.v.a.	

ATARI ST

Artikel	Preis
All Time Favourites	79,-
Anarchy	59,-
Atomix	59,-
Battlemaster	75,-
Breach 2	69,-
Bomber Mission Disc	45,-
Castle Master	69,-
Chronoquest II	79,-
Damocles*	75,-
E-Motion	59,-
Fire & Brimstone*	75,-
Footballman. Worldcup Ed.	59,-
Ghost'n Goblins*	59,-
Hammerfist	69,-
Impossamole	55,-
Italy 1990	69,-
Kalahaan	75,-
Klax*	59,-
Leisuresuit Larry III*	99,-
Projectyle	75,-
Resolution 101*	75,-
Tennis Cup*	75,-
Thunderstrike	75,-
Tie Break*	69,-
u.v.a.	

IBM

Artikel	Preis
A10 Tank Killer**	99,-
Bad Blood**	99,-
Bomber Mission Disc	45,-
Centurion Emporer of Rome*	79,-
Champions of Krynn***	79,-
Conquest of Camelot**	119,-
Dragon Strike	89,-
Flight of the Intruder***	99,-
Global Dilemma***	99,-
Heroes Quest**	119,-
Indiana Jones Adventure***	79,-
Last Ninja II**	69,-
Legend of Faerghail***	85,-
LHX Attack Chopper***	119,-
Loom**	69,-
Might & Magic II*	79,-
Popolous***	79,-
Popolous Data Disc***	39,-
Railroad Tycoon***	99,-
Resolution 101	75,-
Revolution	99,-
Rings of Medusa***	79,-
Secret of Silver Blade*	79,-
Silent Service II***	99,-
Sim City***	79,-
Their finest Hour***	89,-
Thunderstrike	89,-
Tiebreak	79,-
Ultima VI***	99,-
u.v.a.	
ADLIB Sound Card	289,-

AMIGA SUPER STARS

Artikel	Preis
Amos**	119,-
Champions of Krynn***	79,-
Corporation***	75,-
Damocles*	75,-
Dragonflight**	89,-
Dungeon Master 1MB***	79,-
Emlyn Hughes Int. Soccer***	75,-
F-16 Falcon***	79,-
F-16 Mission Disc 1***	59,-
F-16 Mission Disc 2***	69,-
F-29 Retaliator**	75,-
Imperium**	79,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Int. 3D Tennis**	69,-
Kick Off II***	69,-
Legend of Faerghail*	79,-
Loom**	79,-
Pirates***	79,-
Player Manager*	59,-
Popolous***	69,-
Popolous Data Disc***	39,-
Rings of Medusa***	79,-
Sim City**	79,-
Their finest Hour**	79,-

AMIGA

Artikel	Preis
Anarchy	59,-
Apprentice	69,-
Breach 2	69,-
Codename Iceman*	99,-
Combo Racer	75,-
Conquest of Camelot*	99,-
Flood	69,-
Ghost'n Goblins*	59,-
Heroes Quest*	99,-
Kalahaan	75,-
Leisuresuit Larry III*	99,-
Lost Patrol	69,-
Midnight Resistance**	69,-
Might & Magic II*	89,-
Neuromancer**	69,-
Plague	59,-
Resolution 101*	75,-
Red Storm Rising	89,-
Shadow of the Beast 2*	89,-
Storm across Europe*	89,-
Sword of Aragon**	79,-
Teenage Mutant Ninja Turtles	79,-
Thunderstrike	75,-
Tie Break**	69,-
Turrican*	59,-
Unreal*	79,-
Venus Fly Trap	59,-
u.v.a.	

Bemerkung: 1-3 Sterne (*), diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy, Roland, Thomas, Udo und Wolfgang besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straße, ca. 100m
Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras
Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str. 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht
Telefon : (089) 760 51 51, Telefax : (089) 769 80 24

089 / 7605151

Bitte Karten an der Perforation heraustrennen.

POWER TIPS

ZUM SAMMELN — Zak McKracken Teil 1

ST · AMIGA · MS-DOS

Um ein für allemal den armen Abenteurern zu helfen, die sich im "Maniac Mansion" verlaufen haben, hier noch einmal eine Komplettlösung zum Sammeln, Auswendiglernen und an den Monitor zu kleben. Ausgetüftelt wurde sie von Thomas Lainerc aus Salzburg.

Die Lösung ist mit allen Personen möglich. In diesem Fall nehmen wir Syd und Bernhard.

Dave stellt man an den Briefkasten. Wenn es klingelt, muß Dave sofort das Paket nehmen und öffnen. Bernhard öffnet die Haustür mit dem Schlüssel, der unter der Fußmatte liegt. Danach baut er im Wohnzimmer aus dem alten Radio die Röhre aus. Er geht vor die Kellertüre und Syd drückt den rechten Knauf. Bernhard macht Licht im Keller und steckt den silbernen Schlüssel ein. Er geht in die Küche und lockt Edna vorsichtig heraus oder läßt sich fangen. Syd nimmt aus dem Kühlschrank in der Küche Pepsi und Käse mit, aus dem Abstellraum Krug und Fruchtsäfte und aus dem Malerzimmer Wachsfrüchte und den Farbentferner. Er geht ins zweite Stockwerk und gibt dem Tentakel zuerst die Früchte und dann den Saft. Im Zimmer mit dem Funkgerät klettert er die Leiter hoch, steckt die Schallplatte und den gelben Schlüssel ein und geht anschließend in die Bibliothek, wo er hinter dem losen Brett eine leere Kassette findet. Im Musikraum legt er Platte und Kassette ein und schaltet beide Geräte ein. Sobald die Vase kaputt ist, kann er beides wieder ausschalten und die nun bespielte Kassette wieder mitnehmen. Im Wohnzimmer in dem Schrank, auf dem das Radio steht, befindet sich ein Recorder, in den er die Kassette einlegt. Siehe da, eine Lampe fällt zu Boden, der Recorder wird abgestellt, und in den Scherben des Leuchters findet sich ein rostiger Schlüssel für den Kerker. Syd gibt Bernhard den Krug, Bernhard

POWER TIPS

ZUM SAMMELN — Zak McKracken Teil 3

ST · AMIGA · MS-DOS

serhahn. Er stellt das Wasser an und wählt die Nummer, die hinter der Mumie sichtbar wird. Dave betritt Ednas Zimmer, steckt den kleinen Schlüssel ein und geht schnell nach oben. Er macht Licht und öffnet das Bild. Syd wartet im Wissenschaftsraum. Bernhard klingelt an der Haustür. Sobald Ed unten ist, geht Syd in Eds Zimmer, nimmt Hamster und Keycard mit, öffnet das Sparschwein und steckt alle Münzen ein. Im Pflanzenzimmer klettert er die Pflanze hoch, steckt eine Münze in den Schlitz und drückt den rechten Knopf. Vorgang wiederholen! Sieht man nun durchs Teleskop, so wird die Safenummer sichtbar und Dave kann den Tresor öffnen und den Umschlag herausnehmen. Er wartet, während Bernhard erneut telefoniert. Allerdings muß ihm Syd zuvor die Tür öffnen. Während des Telefonats verläßt Dave Ednas Zimmer. Dave läßt sich von Bernhard den Krug geben und füllt ihn in der Küche (nicht im Becken!). Dann steckt er Krug und Umschlag in die Mikrowelle und schaltet ein. Der Umschlag kann jetzt geöffnet werden, und man findet eine Münze. Diese wird in den Meteor-Meß-Automaten gesteckt, eine der drei Highscore-Nummern ist der Code für die große Labortür. Mit dem kleinen Schlüssel kann der Automat geöffnet werden. Dave bekommt von Syd und Bernhard alle Schlüssel und den Card-Key. Er geht in den Keller, betritt den Kerker und öffnet die beiden Schlösser mit dem glänzenden Schlüssel. Die Codenummer wird eingegeben und Dave betritt das Labor. Er geht einen Raum weiter, zieht sich mit der Münze eine frische Pepsi und trinkt sie. In dem Spind findet er einen Strahlenanzug und zieht ihn an. Mit dem Card-Key gelangt er in den nächsten Raum. Hebel ausschalten und Meteor einstecken. Nun bleiben nur noch

POWER TIPS

ZUM SAMMELN — Maniac Mansion Teil 1

C64 · AMIGA · MS-DOS

Zak McKracken ist schwer und macht einen höllischen Spaß. Allen, die immer noch nicht weiter wissen, werden unsere Sammelkarten hoffentlich weiterhelfen. Die Tips sind von Stefan Grünwald aus Hamburg.

Im Schlafzimmer die Schubladen der beiden Schränke öffnen (Telefonrechnung, Tröte), von der Tapete den Fetzen mitnehmen, Sushi im Glas nehmen und den Anrufbeantworter einschalten. Dann ins Wohnzimmer gehen.

Dort das Sitzkissen von der Wand aufheben, das andere Kissen hochheben und die Fernbedienung nehmen. Das Netzkabel in die Steckdose stecken und Fernbedienung benutzen. Das Fernsehprogramm anschauen, dann Fernseher ausschalten. Buttermesser von der Wand nehmen, Schrank öffnen und Buntstiftschachtel herausnehmen. Stift zusammen mit Tapeten-Fetzen benutzen und Karte aus Traum malen. Dann den Kühlschrank öffnen und Ei nehmen. Kleinen Schlüssel von Wand ebenfalls mitnehmen. Nun zurück ins Schlafzimmer und die Plastik-Karte mit dem Buttermesser herausholen. Nun verlassen wir das Haus.

Auf der Straße gehen wir erst zum Bäcker. Dreimal klingeln und er wirft ein trockenes Brot aus dem Fenster, das wir natürlich mitnehmen. Zur Telefongesellschaft gehen und Rechnung bei Vertreter bezahlen. Telefonnummer des Apparates lesen und die Bewerbung mitnehmen. Bewerbung mit gelbem Stift ausfüllen. Den Briefkasten mit dem kleinen Schlüssel öffnen und die Bewerbung einwerfen. Jetzt gehen wir zur 14. Straße in den Gebrauchtwarenladen und kaufen alles — was nicht niet- und nagelfest ist. Den Taucheranzug könnt Ihr gleich anziehen. Ist schön warm. Das Buttermesser könnt Ihr verkaufen. Den Laden verlassen und zum Friseurladen

POWER TIPS

ZUM SAMMELN — Maniac Mansion Teil 3

C64 · AMIGA · MS-DOS

ebenfalls mitnehmen. Nun in Ruhe die Landung genießen.

In Seattle den Flughafen verlassen. Vom Baum den Ast abbrechen. Dem Eichhörnchen die Erdnüsse geben. Dann mit dem Ast den losen Dreck vor dem Höhleneingang entfernen. In die Höhle gehen und mit dem Golfschläger das alte Vogelnest vom Sims holen. Ast und Vogelnest in die Feuergrube legen und beides mit dem Feuerzeug anzünden. Zur Tür mit der seltsamen Zeichnung gehen und das Bild mit dem Buntstift vervollständigen. In der Kammer benutzen wir die Fernbedienung und können nun endlich den blauen Kristall mitnehmen. Zurück zum Flughafen und die Schlagzeile lesen. (Aha, sie hat sich verändert.) Nachdem wir zurück nach San Francisco geflogen sind, gehen wir wieder zur 13. Straße. Beim archäologischen Institut werfen wir den Kristall in den Briefschlitz und warten ab, was als nächstes passiert. Annie öffnet die Tür und erklärt uns einen Teil unserer Aufgabe. Dann erhalten wir noch eine Kristallscherbe von ihr.

Jetzt haben wir die Möglichkeit, zwischen vier Personen zu wechseln: Zak, Annie, Melissa und Lesslie. Zuerst wechseln wir zu Annie und holen die Cash-Card unter der Schreibunterlage hervor. Zur Sicherheit könnt Ihr jetzt erst einmal abspeichern.

Dann wechseln wir zu Melissa auf den Mars. Dort öffnen wir die Tür zum Raum-Bus und anschließend das Handschuhfach. Jetzt nehmen wir beide Cash-Cards, die Sicherung, den Recorder und die DAT-Cassette aus dem Radio. Eine der Cash-Cards geben wir natürlich Lesslie. Nun gehen wir mit Melissa zum Monolith (links) und kaufen eine Münze. Mit der Münze und der Sicherung gehen wir zur Raum-Herberge und betreten die Schleuse. Dort öffnen wir mit der Münze den Sicherungskasten, neh-

Bitte Karten an der Perforation heraustrennen.

Maniac Mansion Teil 4

2 Minuten, also schnell ab durch die nächste Tür, Meteor in den Kofferraum stecken, Motor mit dem gelben Schlüssel anlassen und ... Ende.

Je nachdem, welche Personen man wählt, unterscheiden sich die Lösungen in kleinen Punkten. Hier also noch einige Ergänzungen.

Michael:

Beim Klingeln Paket annehmen, öffnen und Ed geben. Vor dem Haus findet man einen unentwickelten Film. Bei dem Versuch, im Abstellraum die Entwicklerflasche zu nehmen, geht sie zu Bruch, man findet den Entwickler aber im Keller beim Wasserhaupthahn wieder. Mit Hilfe des Schwamms aus dem Badezimmer kann man ihn aufsaugen. Im Fotolabor schaltet man die rote Lampe ein, benutzt den Schwamm mit dem Tablett, dann den Film mit dem Tablett. Die fertigen Fotos gibt man Ed, und schon ist er auf unserer Seite.

Bernhard:

Die Röhre wird von Bernhard ins Funkgerät eingebaut. Wenn die innere Labortür offen ist, Polizei anfunken. Nach 5 Minuten nimmt man die Polizeimarke aus dem Kerker mit und zeigt sie dem Tentakel im Labor. Hebel hochziehen und das war's.

Wendy:

In Doktor Freds Arbeitszimmer Licht machen, Manuskript aus der Schublade nehmen und im Pflanzenzimmer mit der Schreibmaschine bearbeiten. Im Musikraum TV-Sendung ansehen, dann den Briefumschlag mit der Schreibmaschine beschriften und mit Wasser erhitzen. Manuskript in den Briefumschlag stecken, frankieren nicht vergessen und den Umschlag in den Briefkasten vor dem Haus werfen. Fähnchen hochstellen. Nach ca. 15 Minuten klingelt es, dann nimmt man den Vertrag aus dem Briefkasten und gibt ihn am Ende des Spiels dem lila Tentakel im Labor. *vw*

Maniac Mansion Teil 2

öffnet im Abstellraum mit dem silbernen Schlüssel die Stahltür, das Glas wird mit dem radioaktiven Wasser aus dem Schwimmbecken gefüllt. Bernhard wartet an der Leiter, Syd trainiert oben im Wissenschaftsraum am Kraft-O-Mat. Er geht vor die Haustüre, entfernt links davon die Sträucher und öffnet das dahinterliegende Gitter. Er dreht den Haupthahn auf und nun ist Eile angesagt. Bernhard springt schnell ins Becken, nimmt Radio und Schlüssel mit und läuft wieder hinaus. Syd muß jetzt unbedingt den Hahn wieder zudrehen. Im Radio findet Bernhard Batterien. Syd nimmt die Taschenlampe aus der Küche, geht zum Becken, öffnet das Tor und anschließend das Garagentor. Mit dem gelben Schlüssel wird der Kofferraum geöffnet. Syd nimmt das Werkzeug und den Wasserhahn mit. Er gibt Bernhard das Werkzeug, die Taschenlampe, den Farbentferner, die Pepsi und das Wasserglas. Beide gehen jetzt in die Diele. Bernhard läßt Syd in den Keller gehen und geht selbst nach oben, baut die Röhre ins Funkgerät ein und wählt die Nummer vom Poster, das er vorher gelesen hat.

Nach Erscheinen der Polizei geht Syd in den Kerker und steckt die Polizeimarke ein. Im Keller öffnet er den Sicherungskasten. Bernhard geht ins Pflanzenzimmer und entfernt den Farbfleck an der Wand. Er öffnet die Tür, gibt der Pflanze erst das Wasser, dann die Pepsi. Nun ab durch die Tür und die Taschenlampe eingeschaltet. Syd schaltet den Strom ab, Bernhard repariert schnell die Leitung mit dem Werkzeug. Wenn das Tentakel erscheint, muß Syd ihm die Polizeimarke zeigen und schnell den Strom wieder einschalten. Dave stellt sich vor Ednas Tür.

Bernhard repariert in der Bibliothek das Telefon, Syd geht an der Kraftmaschine vorbei ins Bad und montiert den Was-

Zak McKracken Teil 4

men die alte Sicherung heraus und setzen unsere neue ein. Nun holen wir Lesslie, drücken den Knopf neben der Schleusentür und anschließend den Knopf neben der Herbergstür. Nachdem sich die Schleuse mit Luft gefüllt hat könne beide ihre Helme abnehmen. (Falls Euch mal der Sauerstoff ausgehen sollte, könnt Ihr ihn im Raum-Bus am Sauerstoffventil nachfüllen.) Mit Lesslie zum Bett gehen, die Decke wegziehen und das Besen-esen aufnehmen. (Nur Lesslie kann es benutzen.) Zu Melissa wechseln und den Schrank öffnen (erst Klebestreifen mit Cash-Card abnehmen, sonst öffnet sich der rechte Schrank nicht), dann aus dem Schrank die Taschenlampe nehmen. Mit Klebestreifen die DAT-Cassette zur Aufnahme bereitmachen. Weiter nach rechts gehen und die Leiter aufnehmen. Genug Arbeit für den Mars. Auf geht's, zurück zur Erde und zu Freund Zak.

Das archäologische Institut verlassen und zum Bus gehen. Annie nacholen. Mit Zak die Tröte blasen, einsteigen, bezahlen, dann zu Annie wechseln. Annie steigt ebenfalls ein und bezahlt. Mit Annie und Zak können wir jetzt wild durch die Gegend fliegen. Ein möglicher Lösungsweg sieht folgendermaßen aus:

Mit Zak fliegen wir zuerst nach London und von dort nach Katmandu. Den Flughafen verlassen und zum Haus des Wächters gehen. Das Buch vorzeigen und schon können wir eintreten. Die Mitteilungen an der Wandtafel lesen, dann zum Guru gehen. Er erklärt uns die Bedeutung des blauen Kristalls. Danach zünden wir den Heuballen neben dem Haus mit dem Feuerzeug an. Dann nach links zur Polizeistation gehen. Leider müssen wir jetzt auf die nächsten POWER-TIPS-Karten warten. Hoffentlich geht uns der Sauerstoff nicht aus.

Zak McKracken Teil 2

gehen. Dort mit der Drahtschere aus dem Werkzeugkasten das Haarnadel-Schild abschneiden.

Nun wieder zurück in die Wohnung und das Abflußrohr mit dem Schraubenschlüssel öffnen. Den Schalter benutzen und das Brot in die Spüle geben. Motor wieder ausschalten und die fertigen Brotkrumen mitnehmen. Abflußrohr wieder zuschrauben und den armen Sushi in die Spüle schütten. Goldfischglas mit Dichtungsband benutzen und schon haben wir den passenden Helm für unseren Taucheranzug. Wir gehen jetzt noch ins Schlafzimmer, brechen die Bretter mit der Drahtschere heraus, binden das Seil an die Tür und klettern in das Loch. Nun sind wir im Hinterzimmer der Telefongesellschaft und können einen Blick auf die geheimnisvolle Verdummungsmaschine werfen. Anschließend wieder in unser Schlafzimmer klettern.

Kurz den Anrufbeantworter abhören. Nun zum Bus. Hier benutzen wir die Tröte, bezahlen mit Cash-Card und fahren zum Flughafen. Dort die Schlagzeile lesen: Immer wenn wir eine Aufgabe gelöst haben, erscheint eine neue Schlagzeile. Dem Jünger kaufen wir das Buch ab. Nun steigen wir endlich ins Flugzeug.

Dort bekommen wir einen Imbiß (Erdnüsse) und nerven dann die Stewardeß. In die Toilette gehen, Tür schließen und das Toilettenpapier in die Spüle stopfen. Wasser aufdrehen und den Rufknopf drükken. Jetzt schnell zum Vorraum gehen, die Mikrowelle öffnen, das Ei hineintuen und das Gerät einschalten. Zum Sitzplatz gehen. Wenn die Stewardeß im Vorraum ist, könnt Ihr in aller Ruhe das Flugzeug durchsuchen. Unter unserem Sitz ist ein Feuerzeug. Zusammen mit dem Sitzkissen einstecken. Alle Gepäckfächer öffnen und das Sauerstoffgerät



POWER PLAY CONTACT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, kostenlos eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der **Januar-Ausgabe** (erscheint am 14.12.90): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 12. November '90 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Februar '91-Ausgabe** veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Private Kleinanzeigen

C64/128

Verkaufe für C64 auf Tape: R-Type, Silkworm, N.2., Story, Hard'n Heavy, Spherical, Afterb., Alt. Beast und Highlights, ruft an unter Tel. 06432/5905 (Ramon)

Suche dringend SSI-SSG Games, z.B. Colonies Conquest oder Amer. Civil War I-III. Schreibt an Frank Madrikan, Ölmühlweg 15 e3, 6240 Königstein

Verk. C64-Originale BT 3 (25 DM), Ultima 5 (35), Monster Slam (25), Champ. Krynn/Secret silver blades (je 35), FM2 (15), C. Hirte, Gartenstr. 11, 8421 Mindelstetten

Biete PD-Soft für C64, keine Raubkopien, super Preise und billig, Originale! Liste bei: Robert Sterff, Bahnhofstr. 14, 8124 Seeshaupt

Suche dringend original Katakis od. R-Type (C64/Disk), zahle pro Spiel 10-20 DM, Andreas Johann, Gartenstr. 30, 6749 Lug, Tel. 06392/2539

C64 II + 1541 II + 110 Disk + Box u.v. Zubehör, VB 700,— DM. Suche Amiga 500, tausche auch gegen meinen C64, Schweer Volker, Mülheimer Str. 128, 4200 Oberhausen, Tel. 0208/865433

Verk. C64 + 1541 + 2 Boxen + 100 Disks, 23 64'er + div. Originale: Lords of Conquest, Knight Orc, Azure Bonds, Shanghai; Preis VB; Tel. 02941/63037, bei Edgar melden

Verkaufe C64 II + Floppy und Zubehör für 400 DM, alles 100% o.k. Schreibt an: Michael Bader, Klarenhofstr. 50, 5303 Bornheim 1

Verkaufe C64 + Floppy + Datasette + Originalspiele auf Disk u. Kassette + 2 Joysticks + Diskbox + Modul für VB 500 DM, Tel. 0228/334378, ab 19.00 Uhr

Suche Floppy 1541, zahle bis 130 DM, Mario Schulte, Burgstr. 24, 4763 Ense-Höingen, Tel. 02938/623

C64 (Kass.): »Drachenfeuer III«, das super Adventure komplett in deutsch für nur 20,— DM! Schreib an Michael Riedel, Hindenburgd. 43, 1000 Berlin 45

Verkaufe C-64 orig. Disks: Oil-Imperium, Börsenfieber, Worldgames usw. Sebastian Reichart, Irmgardstr. 42, 8000 München 71, PS: Suche Airline-Disk, Merci!

C64! Swap cool stuff on C64: contact Thorsten Brockmeyer, Schnellenberger Weg 1, 5952 Altendorn or dial 02722/54960 (Dirk)

Verkaufe Great Courts für 35 DM, Batman 25 DM oder beide für 50 DM + Pacmania (al. Orig.), Tel. 06122/3732. Gruß an Sören und Thorsten!

Hilfe! Habe gebr. gekauft Feary Tale Adv., Anleitung fehlte! Wer kann helfen? Suche trotzdem noch: Rollensp./Fußballsim., Tel. 07502/4511 Ralf (orig.)

Curse of Azure Bonds 40 DM und 'ne Menge 64'er-Hefte à 3 DM zu verkaufen! Tel. 06650/384

Verkaufe C64 + 1541 II + orig. Games u.a. Pirates Italy 1990 TV SP-Football Ehis + 30 Disks + Diskbox + Locher + Joy, alles 100%, VB 550,— DM, Tel. 02993/1010

Verkaufe: Pool o. R. (20 DM), Power Drift (15 DM), Pink Panther (12 DM), Warlock's Quest (7 DM), Power at Sea (10 DM), alles Disk, Tel. 0228/442587

Verkaufe das Buch »Giga-Cad Plus«, mit orig. Disketten, für 20 DM, Western Games orig., auf Tape für 15 DM, Tel. 07159/5700

Verk. C128 + 1571 + 2 Joy + Data + 160 Disks (alles 100% o.k.) 700 DM VHB + Questron 2 (25) + Ulft. 5 (45) + Hillsfar (30) + Pool of R. (40) + Fugger (30) — Tel. 06251/62519

Suche Milestrones Com. für 20 DM oder Circus Attractions alleine für 10 DM, Pool of Radiance und Times of Lore für je 15 DM (orig.), Tel. 07352/4580

Suche Spiele Shinobi oder Babarian I oder II preisgünstig, Tel. 0037/451/4090 Sven, nach 16.00 Uhr

Verk. + tausche C-64-Games, habe z.B. Curse, Dragon Wars, Ultima 5, Pirates, Silkworm usw., verk. außerdem Datasette + 20 Originale, Tel. 06196/481223

Rollenspiele
Wer schenkt mir Rollenspiele + Anleitungen für C-64 (Disk)? Schickt Sie an: Ingo Hamann, Dorfstr. 14, 2323 Dersau

Gegen 1,50 DM Rückporto erhält jeder meine große Poke-Liste. Schreibt an J. Frank, Gerstenschlag 7, 5060 Bergisch Gladbach 2
—Gonzo-Soft—

Verkaufe C64 II und Floppy 1541 + 1 Modul + 2 Diskboxen mit 70 Disks + Geos + 2 Joysticks etc., falls Interesse: VB 600,— DM, Tobias Käflein, Tel. 05139/7780

Suche Tauschpartner für C64, 101% Antwort. Schickt Eure Listen an: Werner Bachmeier, Luppersricht 24 a, 8951 Hahnbach

Verkaufe C128D für 500 DM (+ Monitor: 1000 DM) inkl. div. Originale (C. of Azure B., TV-Sport: Football), Horst Pongratz, Böhmerwaldstr. 5 B, 8460 Schwandorf

Verkaufe original Turrican, Zak McKracken und Rainbow Warrior für je 25,— DM, Tel. 0203/490297 (von 15-18 h)

C64: Suche zuverlässigen Tauschpartner für Disketten. Schickt Liste an: Tobias Hahn, Auf dem Feldgraben, 4600 Dortmund 13

Suche preiswerte Simulatoren aller Art (nur Originale, mögl. in deutsch), Tel. 05222/2689 (ab 15 Uhr), fragt nach Heiko

Vermeer, Originaldiskette + dt. Anleitung für den C64 zu kaufen gesucht, C. Dobner, Tel. 07531/24893

C64 II + 1541 II + Monitor v. Philips + Drucker Seikosha SP180VC + 100 Leerdisks + Maus + O-Spiele + Game on (24) und viel mehr, NP 2445/ Preis VB, Tel. 06332/43346

Verkaufe C64 + Diskettenlaufwerk 1541 II + Datasettenlaufwerk für verh. 500,— DM, Stephan Nagel, 8520 Erlangen, Heckenweg 23, Tel. 09131/993783

Verk. Originalsoftw. f. C64 Test Drive II F (40 DM), Zak McKracken dt. f. (30 DM), Tel. 040/7522710, fragt nach Oliver

Originalsoftware zum kleinen Preis für Amiga, C64, CPC und Atari ST. Bitte Computer angeben, Gratisliste von D.S., Tutzinger Str. 20, 8132 Tutzing 2

Verkaufe neueste Spiele! Listen an: Peter Höffken, Vorgesingstr. 368, 5000 Köln 51, auch Tausch möglich. Tel. 0221/363174 (Peter). Es lohnt sich!

Hallo Freaks, wer hat Lust Print-Shop gegen Print-Master zu tauschen? (Als Present gibt es zu. 2 Game-Ones.) Von 18 Uhr bis 19 Uhr, Tel. 06622/2850

Verk. orig. Disks: Textomat, Jump Jet, Borrowed Time, Hacker, Tau Ceti, PSI-5, Gautlet, Sommer Games 2 für 45 DM, Thomas Reiff, Postf. 1241, 7521 Kronau

Suche EPROM-Brenner, Tel. 05021/64427

Hallo! Ich suche The Game-Winter Editor für ca. 20 DM. Meine Adresse: Markus Sommer, Donauschwabenstr. 37, 7920 Heidenheim

Biete PD-Software für C64, C128 und CP/M an. Liste gegen 1,— DM Rückporto, Ralph Wiedemann, Viktor-Wildschüttestr. 5, 7529 Forst

Verkaufe C64 mit Disklauf. und Kassettenlauf. und Monitor mit Spielen, Name: Gakiroglu Aytac, Hägewiesen 110 A, 3000 Hannover 51

Suche Floppy 1541 mit eingebautem Parallelkabel, außerdem das Spiel Populous für den Amiga 500, Tel. 09199/939 (nach 19 Uhr)

Verkaufe C64-Disk-Originale: Champions of Krynn (35 DM), Gunship (20 DM), Revs Plus (15 DM), Tel. 089/132938

Verk.: C64 + 1541 + Diskbox + Joy + 2 Spiele + Musik-Prg. + Handbücher für 400 DM, Tel. 09155/1299, ab 14 Uhr

Verkaufe meinen C64 mit vielen Spielen, u.a. Turrican, ist zu haben für 1000 DM, Michael Hölzle, Tel. 02461/53594, mit 6 Moni. + Action Cardridge MK5 + Geos, Orig.

■■■ Verkaufe ■■■
C64 II + 1541 II + Power Modul + Batman + Manchester United + S. Painter + Englischp., Tel. 04173/7222 (Mon. + Mitw. ab 15.00 Uhr)

Suche dringend Lagerpläne der Items für Last Ninja 2, Andreas Rieß, A.-Hößler-Str. 4, DDR-1130 Berlin

Verk. C64 II 195 DM, 1541 II 195 DM, Maus 35 DM, Fina Cart. 3 65 DM, 2 Joy 10 + 20 DM, Sim Cit. 25 DM, Testdrive 2 25 DM, Haube 15 DM, div. Zubeh., VB, alles unter ¾ Jahr, Tel. 09131/66906

Suche neueste Software und intakten, anschlußfertigen Drucker für C64, Marc Melzer, Tel. 0037/46/42708 (BRD); 0046/42708 (DDR), ab 18.00 Uhr

Verkaufe Test Drive 2 (dt.) mit Car und Scen. Disk für 75 DM oder tausche gegen Carrier Command (dt.) oder Chuck Yeager, Fl. Trainer (dt.), Tel. 07392/3758

Verkaufe C64 + Floppy 1541 mit eingebautem Floppy-Speeder, Speeddos + 70 Disketten, Bernd Lichti, Kerschensteiner Str. 228, 8034 Germering

Suche dringend alles der AD&D-Reihe und (fast) jedes Strategiespiel (vor allem SSI), andere Adv. gehen auch, 100% Antwort, B. Annecke, Tel. 02161/542975

Verkaufe PD-Soft für C64! Liste gegen 1,50 DM bei: Mathias Holtkamp, Isselsiedlung 5, 4236 Hamminkeln 1

C64 — Österreich — C64
Verkaufe Games: z.B. Oil Imperium, Kick off, Super Wonderboy usw. Liste gratis, Werner Laschober, Fünfing 119, A-8181 St. Ruprecht

★ Schweiz ★ Ich habe viele neue Supergames, z.B. Roger Rabbit, nur für C64, also schreibt an Domenico Stasolla, Sperletweg 3, CH-8052 Zürich, Tel. 3027348

C64/C128 — Verkaufe und tausche über 600 Programme (Spiele, Anwender, Textver. etc.), meist das Neueste! Bei: Davide Russo, Nobsstr. 18, CH-3072 Ostermunden, Schweiz

Verkaufe billige Games (C64 D): Turrican, Fish, R-Type, 007-Licence, T. Kill, Rainbow I. und sehr viele mehr, suche Pirats, tausche! Tel. 07063/8554

Verkaufe oder tausche Spiele wie Dragon Ninja, Beach Head und, und, und. Schreibt an Reinhold Walkoun, Roith 4, 4650 Edt, fordert Liste an!

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

C64/128

Verkaufe orig. Trivial Pursuit; Linzenz zum Töten; Olympic Challenge; Go Crazy; je 25 DM; Tel. 08456/8424

Verkaufe C64 II mit Floppy Data, ca. 100 Spiele, Fachbuch, Computerzeitschriften (Magic Disk usw.), Diskettenbox (ca. 8 Mon. alt), 800 DM VB, Thomas Kausch, Tel. 02722/3501

Verkaufe C64 II + Floppy 1541 + Schnellademodul + 120 Disks + 2 Originale usw. Schreibt an Andreas Köpf, Joh.-Steinböck-Str. 17, A-3580 Frauenhofen

Verkaufe C64 II + Floppy 1541 II + Datasette + original Spiele für nur 300 DM, Christoph Silberbach, Firmungstr. 30-32, 5400 Koblenz

Verkaufe: C64-D-Orig.: Oil Imp. = 30 DM, Cabal (Kriegspiel) = 29 DM, Yu. Rev = 25 DM, suche: Sim City (dt.), an T. Dassler, Otto-Rothe-Str. 29, DDR-6502 Gera

Suche Tauschpartner für C64, habe super Spiele, 200% Antwort. Schickt Eure Listen an Rainer Weber, Neckarstr. 13, 8500 Nürnberg

Verkaufe Star NL-10 mit Interface für C-64/128 und Kabel! Preis: VB, Tel. 02173/78621

Suche dringend Floppy 1541 oder 1541 II für C-64, Preis nach Vereinbarung, Tel. Abb. 200, René Goldhammer, Neuestr. 23, DDR-4721 Abberode, 100% o.k.

Suche Neuromancer, Pirates, Elite, Curse of the A.B. (nur orig.), C. Dittrich, Panoramaweg 11, CH-4314 Jeiningen, Tel. 061/882275, ruft zuerst an!

Suche dringend Spiele für C-64: Listen mit Angeboten an Jarnig Kristian, A-9601 Arnoldstein 239, Österreich

Suche Ultima 4 oder Ultima 6, biete 30 DM, Landkarte sollte dabei sein. Schreibt an Alexander Matta, Dorfstr. 41, 7793 Sauldorf-Bietingen

Suche Originale: Double Dragon I, Zak McKracken (D), Ghostb. II, Indy Jones III, ruft an: Mo-Fr 18-20 h, Sa + So immer, Marco, C64 ★ Tel. 06150/40331 ★ 06150/40331

Verkaufe die Games Oil Imperium, Troll und Indy Jones Action, sehr billig, Florian Wendt, Krupunder Grund 46, 2083 Halstenbek

Kaufe Curse o. t. Azure Bonds, Pool o. Rad., alle Ultimas (nur Originale), zahle gut. Schreibt an Christoph Bruckner, A-3324 Euratsfeld 217

Verkaufe orig. Spiele für C64: Bard's Tale II 30 DM, Wasteland 30 DM, Jinxter 25 DM, ruft an unter Tel. 05130/1289, von 15 h bis 21 h

Zu verk.: 2 C64er (defekt) für je 30 DM, Floppies: 1541 II für 130 DM (fast neu) und 1541 für 90 DM, orig. Games: Flimbos Quest für 25 DM und Moonwalker für 20 DM, Chris verlangen, Tel. 0711/634507

Verkaufe: Floppy 1541 und Action Cartridge MK IV für C64, Preis 150,— DM, schreibt an Nino Köckemann, Kleineosthof 11, 4770 Soest, Tel. 02921/2234

Suche für C64 + 1541C Floppyspeeder sowie orig. Rollenspiele + Nebulus. Angebote an Martin Dauerlein, Lichtenfelserstr. 18, 8605 Hallstadt

Du verkaufst Deine Rollenspiele? Ich suche Originale, außerdem Rainbow Island und Floppyspeeder! Tobias Herrmann, Hegelstr. 71, 8600 Bamberg

C64! Hallo Freaks! Ich suche einen Tauschpartner für gute Games aller Art! Habe z.B.: Chase HQ, Mr. Heli, Hard'n Heavy und noch mehr, Tel. 030/4035109

Suche für C64 Spiele, z.B. Emlyn Hughes Soccer, Super Wonderboy, bis 20 DM. Liste mit Preisvorstellung an Herbert Engling, Östricher Str. 61 b, 5140 Erkelenz

Verkaufe C64 II und 1541 II (beide ca. 1 Jahr alt) + 80 Disks + 30 Leerdisks + 2 Joy + 3 Originale etc., VB 550 DM, Tel 040/7156437, bitte erst ab 18.30 Uhr

Achtung! Verkaufe günstig C128D wegen Systemwechsel mit mehreren Spielen, Disketten und PD-Soft! Tel. 02273/52151 (ab 16 Uhr) Mo-Fr

Suche das Spiel Jagt auf Roter October, zahle bis 25 DM, erreichbar ab 15.00 Uhr unter der Tel.-Nr. 02382/701340

Verkaufe C-64 und Floppy mit einem Joystick 280 DM, Test Drive II 25 DM, Spherical 30 DM, Microprose Soccer 25 DM, Tel. 05722/4351

Suche C64 Rollenspiele: Ultima 1-6 und Bard's Tale 1-3, sowie Arcana, Dragons Skull und Entombed, Originale: schickt Eure Liste an P. Wallbau, Tokiostr. 6, 4040 Neuss 22

Verkaufe C64 mit Floppy VC 1541 und Farbmonitor 1802, Joachim Lipsius, Greinerberg 10, 8000 München 70, Tel. 089/7235827

Verkaufe Bard's Tale III 40,—, Hollywood Poker Pro 30,—, Battletech 40,—, Asterix im Morgenland 25,—, Driller 20,—, gut erh., Tel. 06033/65399

Vergebe Spiele für den guten alten C64! Kostenlose Listendisk bekommst Du, wenn Du an Kennwort Gamehall, Postfach 36, A-1108 Wien schreibst!

Suche zuverl. Tauschpartner für C64-Disk, neueste Spiele, Demos u. Anwender. Write to: Rene Lench, Ill. Wendung 9, DDR-2400 Wismar, List-Disks 100% back!

Verk. C-64 + 1541 II + Comp. Pro + 70 Disks + Action Replay 6 + Disklocher + Resetschalter + Magazine + Bücher für 400 DM, Tel. 02058/87361 (19-20 Uhr)

Verkaufe originale Disks: R-Type, Driller, Captain Blood, Arkanoid II, Gunship, Geos 2.0, Microp. Soccer, Vindicator, u.v.m., Preis VB, Stefan, Tel. 0711/539976

Ich suche immer gute Games für C64, Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg, Tel. 02452/6048

Verkaufe das Modul »Nordic Power«, 100% o.k., für nur 40 DM, Neupreis ca. 120 DM, Tel. 02553/1674, ab 14 Uhr, Ralf verlangen!

Verkaufe wegen Systemwechsel C64 II mit Floppy 1541 II, MK6, 3 Originale, Abdeckhaube und 10 Leerdisketten, VB 450 DM, Tel. 02224/78983, ab 17 Uhr

Verkaufe C-64 + 1541 + Action Cartridge + F. C. 3 + Drucker + 140 Disketten + Joystick für 800 DM (NP 1700), Tel. 06894/36733 (Thorsten)

Sven v. Liphart, 3550 Marburg, In der Hohl 3, Ronhausen verkauft Gary Linekers Hot Shot 25 DM und Red Heat 30 DM, beides Originale

Wer kann mir die Visa-Codes von Zak McKracken für 10 DM schicken? Der schreibt bitte an Michael Will, Pestalozziestr. 5, 5500 Nordhausen

Hallo Leute! Suche Kick off II (original), kann nur 25 DM zahlen, schreibt an: A. Heimerdinger, Hardterstr. 164, 4060 Viersen I

Suche Tauschpartner für C64-Software. Schickt Eure Disk oder Listen an Lars Hofbauer, Pfennigholzweg 7, 7900 Ulm-Donaustetten

Verkaufe Originale für C64: Gauntlet, Ghostbusters II, Crazy Cars I + II, Go Crazy, Ball-Blasta usw. für ca. 15-30 DM, Tel. 09255/1074, ab 15 Uhr (Frank)

Verkaufe C128 + Floppy + Drucker + Farbmonitor und 6 orig. Spiele und Pagefox usw., NP 1950, VB nur 900 DM, Tel. 02373/72729 (Henning Brinkmann)

Suche für C64 Bard's Tale II u. III oder Wasteland, nur Originale, biete je nach Programm bis 30 DM, bitte ab 18.00 Uhr anrufen unter Tel. 069/761826

Wer will?!
Wer will seinen Amiga verkaufen, bzw. gegen einen C64 tauschen (100% o.k.)? Tel. 089/1492507

Affengeile Holzhacker-Mega-PD-Disk mit Games, Demos usw. für nur 5 DM + Porto, v. Verp. beim Waldschrat = Michael Meding, Hüttenstr. 17, 3456 Holzen

Verkaufe Batman Ti. M. (13,— Kass.), C. Grand M. S. (15,— Disk), Ghostbusters II (20,— Disk), Werner (10,— Disk) usw., Tel. 0221/844872, verlangt Rene (nach 18.00 Uhr)

Christian Barth, Tel. 04298/4503, Text: Verkaufe für C64 »Times of Lore«, 64'er Jahrgang '89, 4 Bücher (Anti Cracker Buch, Tips & Tricks 1 + 2)

C64/128 ★ Verkaufe orig. Blood Wych für 20,—, tausche auch neue Soft (Rings of Medusa), schreibt an: Schreier H., Winterbergstr. 10, 8460 Schwandorf

Achtung!
Suche sehr dringend das Rennspiel The Cycles; Apell auch an Softwarehäuser! Zahle gut! T. Reim, Ermsweg 17, 7300 Esslingen

Suche die Spiele: Hanse, Elite Rockstar, Anwender und Druckerprogramme, nur Originale. Angebote an R. Winkler, Hubertusstr. 9, 8621 Weidhausen

Biete: Bt 1 + 3, Curse Azure Bond, Pool Radiace, Sentinel Worlds Wasteland, Hills Far, Demons W. Starflight, MM2, Dragon W. u.v.m., Preis n. Anruf, Tel. 040/6481169

Suche Tauschpartner für C64 Disk! Habe: Champ of Krynn, Rings of Medusa usw., Reiner Schmidt, Menstederweg 23, 2987 Menstede, 100% Antw.

Suche Action Replay Cartridge MK 5 (mit dt. Anleitung) und 64er Sonderhefte 2/85, 4/86, M. Bochmann, Ernestusstr. 17, DDR-4020 Halle/S.

Achtung: Suche Tauschpartner aus Wien! Ich besitze Test Dr. 2, Mic. Prose Soccker, X-Out, Turrican, Zak McKr., Katakis, F-14, Oil I., Gunship, Tel. Wien/4609864

Hanseatic Punkt-Matrix-Drucker mp-150/190 VC zu verkaufen, VB 300 DM, Tel. 0203/559726, ab 18.00 anrufen

Verkaufe C64 + Floppy + Handbücher + Games + Joys + Resettstecker für VB 500 DM, ruft an unter Tel. 02161/581152, verlangt Sascha. Ruf an!

Verkaufe 165 Spiele für nur 4000 Schilling (560 DM), 100% o.k. mit Anleitungen, Nachfragen an A-3313 Wallsee 76, Tel. 07433/2242

Verkaufe Champ. of Krynn (30), Dragon Wars (20), Dela-EPROMER 2 (30), MPS-801 (75), Preise + Versandkosten, Michael Gentner, Tel. 0228/253888

Ich verkaufe C-64 Originale (Disk): Artic Fox, Litti's Hot Shot für je 25-20 DM, suche Bard's Tale I oder II, Marcel Bonnie, Tel. 02406/3482

Verkaufe C64 + 1541 + Parallelkabel + MPS 801 + Farbband + Maus + Adreßtext + Geos V1.2 an Meistbietenden, Thilmany Claude, BP 84, L-5801 Hesperange

Verkaufe C64 + 1541 II + Resets. + 2 Joystick und Diskbox mit ca. 80 Spielen wie TOD I, II, Maniac, Katakis um VB 3500, Manuel Esterer, Tel. 0662/390330, 5020 SBG

Suche günstig Drucker für C64 und günstig Spiele auf Diskette! Marcel Schwerin, Otto-Grothewol-Ring 9, 2330 Bergen

Suche Auflösung von Maniac Manson, biete 5 DM, rufe an unter Tel. 09151/6444, fragt nach Steffen

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Suche Spherical für C64 für 15,— DM, tausche auch Rainbow Isl. origin. statt Bezahlung, Tel. 08382/25466

Verkaufe C128D + Grünmonitor + Zubehör (orig. Spiele, Handbuch, Datasette) + Drukker, Tel. 09187/41405, ab 18 Uhr, VB 950 DM

Suche Freund, mit dem ich Spiele tauschen kann, schreibt mit Liste Eurer besten Spiele an Stefan Peschkes, Flemingstr. 25, 5657 Haanx, Tel. 02129/53722

C64 + Speeddos + 1541 + Farbmonitor + Drucker + 30 Orig.-Spiele/Anwendg. + Profi-Cartr. DGE + 90 Disk + 2 Diskbox + Bücher + Unterlagen + 750 DM, Achim Busekros, Tel. 05264/8755 + 4925 Kalletal

Verkaufe C64 + Floppy + Monitor + Datasette + zwei volle Diskboxen + Kassetten + Maus + 2 Joysticks + Zeitschriften, NP: 1100 DM, VB 850 DM, Tel. 06591/5926, Kinzer Jörg

Suche Tauschpartner zum Tausch von C-64-Spielen! Schreibt an Bernhard Lackner, Markenstr. 26, 2957 WOL 6

Verk. Originale: Projekt Stealth 28,—, Airborne Ranger 20,—, Firezone 25,—, Power Struggle 10,—, Field of Fire 20,—, nur Originale etc., Tel. 05542/8881

Nach meinem Umstieg auf den Amiga gebe ich meine orig. Disk, Kassetten und Zeitschr. ab. Liste gegen 1 DM Porto, P. Peters, Heustr. 3, 5107 S'rath

Suche Rollenspiele (AD&D, The Bard's Tale, Ultima usw.). Suche auch noch Microprose Soccer u. die Power Plays 1/88-5/88 (Disk, nur Originale), Tel. 0911/634466, Thomas

Suche zuverlässigen Tauschpartner für PD-Soft C64, Peter Lange, Karl-Hänel-Str. 28, 8000 München 50

Suche BT 2, 3 orig. dt., Rings of Medusa, Tie-Break, Dragon Wars, alles Original, habe Supersoft anzubieten, ab 20 Uhr, Wünsche an Tel. 0421/890322 (Andy)

Verkaufe! C64 II, 1541, 1531, 150 Disks, 2 Joysticks, 2 Boxen, 64er Buch, viele Hefte, div. Zubehör für nur 750 DM, NP ca. 1200 DM, Tel. 05171/81371

Verkaufe Projekt Firestart für 50 DM, bitte ruft an unter Tel. 0741/22210

Verkaufe C-64 II für 90,— DM zum Ausschlachten! Ruft schnell an (ab 18.00), Tel. 02203/301884, fragt nach Rocco

Suche folgende Originale: Space Taxi, Lords of Conquest, Castles of Pr. Creep, zahle guten Preis, abends ab 19.00, Tel. 0221/514880

Verkaufe C128D + Farbmonitor 1901 + Drucker Star LC10C mit Actionreplay-Cartridge + vielen Originalprogrammen + Zeitschriften, Preis 1400 DM, Tel. 09451/3164

Hey! Wer kann mich mit PD-Soft versorgen oder Games, der melde sich bei E. Morawe, Bookhorner Str. 4, 2875 Ganderkesee 1. Hot Stuff for C64, bye!

Suche das Kultspiel M.U.L.E. Anschriften bitte an Holger Emmert, Dorfstr. 10, 3332 Querenhorst, Tel. 05358/578

Verk. C64 II, Floppy II, Turbo Corder, 15 orig. Disketten, 19 orig. Datasetten/Joystick, 8 leere Disks, VB 690,—, ruft an unter Tel. 08033/1470 (Stefan)

Suche Komplettlösung von Zak McKracken, biete original Batman The Movie oder Ghostbusters 2 dafür. Schreibt an Peer Boske, Straßweg 5, 2000 Hamburg 52

Verkaufe original Spiele, C64, bitte Liste anfordern, frankierten Rückumschlag beilegen, Henning Gömer, Hauke-Haien-Koog, 2255 Ockholm

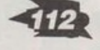
Verkaufe C128, Farbmonitor 1802, Floppy 1541 II, sehr guter Zustand, VB 650 DM, Tel. 06853/5574

Ich suche ehrlichen Tauschpartner in aller Welt. Listen oder Disks an Norman Schiller, Hülser Str. 210, 4150 Krefeld 1, 100001% Rückantwort

Suche die neuesten Games! Listen an Nudge, Waidachshoferstr. 14, 6966 Seckach, ach ja, bitte realistisch bleiben! So long!

C64 + 1541 + Final Cartridge + 73 Disks + Box + Handbücher + 2 original Spiele + 2 Joysticks, für nur 600,— DM, Tel. 0511/3481059, Hannover, alles vier Monate neu + Garantie

Suche das C-64 Game: Hotel (Original + Anleitung), zahle 25 DM, Angebote an Michael Stührenberg, Bardowicker Weg 20, 2126 Adendorf



Private Kleinanzeigen

Suche schnelle und zuverl. Kontakte für legale Soft! Demos erwünscht! Andreas Timmermann, Rappmühlstr. 66-G, 6108 Weiterstadt 4, keine Anfänger!

Wenn Du Spitzenoriginale auf Disk preiswert anzubieten hast, melde Dich unter der Tel. 08141/94870 (Armin), habe evtl. Interesse an ASM's

Kaufe Games aller Art (nur orig.). Schickt Eure Listen mit Preisangabe an Jan Schmid, Hauptstr. 26 a, 7293 Pf'weiler

Verk. C64 II + Floppy 1541 + viele Disketten + Datasette + Kassetten für 290,— Stinnesbeck Guido, 5202 Hennef 1, Am Hanfbach 8, Tel. 5442

Verkaufe C64 I, Floppy, Datasette, Maus u. Drucker (Seikosha GP 500 VC) für 350 DM VB, Tel. 05721/75920

Verkaufe: Navcomg, Never Outside, suche: F14 Tomcat, F16 Combat Pilot, Airborn Ranger 1 + 2, alles orig. Preise, nach VB, Tel. 04283/8080, Tobias Matysiak, H.-Zöns-Weg 4, 2733 Tarmstedt

Verk.: C128D + Floppy 1581 + Datasette + Maus + Superbase + Superscript + Handbücher 650 DM und suche Floppy 1541, günstig, Tel. 07181/85193, ab 14 Uhr

Suche Kampfspiele wie Catchen oder Ringen. Angebote an Stefan Huber, Am Kräuterberg 3, 8021 Hohenschäftlarn

••• Achtung ★ Achtung •••
Verkaufe C64 zu günstigem Preis mit viel Zubehör: Joystick, Diskettenbox und vielen super Spielen, Tel. 08582/1668

AMIGA

Amiga!
Verkaufe Originale: Space Ace 70 DM (neu 100 DM) und F16-Combat-Pilot für 60 DM (neu 90 DM). Bitte nach 19 Uhr anrufen unter Tel. 06253/6527

Suche Kontakt zu Amiga-Usern, die via Midi und Synthesizern mit ihrem Amiga Musik machen! Kai-Peter Kruse, Aalborgstr. 20, 2370 Rendsburg

Suche Speichererweiterung für Amiga 500, bitte melden bei Marco Schmitz, Auf der Tenten 15, 5204 Lohmar 1-Birk oder Tel. 02246/6662

Our group, Dark Cooperation, is searching for new members like Coder, swapper, etc.! Contact us at: P.O.Box 158787, 5411 Weitersburg, BRD

Suche Gesamtlösung für Maniac Mansion (Amiga) gegen Entgelt, Tel. 0421/3962672, n. Gregor fragen

Suche **dringend** T.F.M.X.-Anleitung (deutsch)! Zahle bis 6 DM + Porto! Call: 0473/4489 (Sebastian), only 16.00-21.00 h

Suche Amiga 500 mit Zub., gut erhalten, suche auch Spiele f. Amiga 500, Tel. 04763/7222

X-Pert, XT-Karte, 8 MHz + 5¼" Laufwerk + Lautsprecher für A2000 zu verkaufen, VB 600 DM, Tel. 06443/9295 (Uli), ab 17 Uhr

Suche Loom, (nur) Originale, 30,— DM, Life and Death 30,— DM, Obliterator 20,— DM. Angebote an: L. Lempken, Schafheider Weg 20, 4182 Uedem

Champions of Krynn (50), Kampfgruppe (20), Roadwar 2000 (20), verkaufe od. tausche (nur Orig.) geg. Rollenstrategiesp., Tel. 09339/592 Matthias

Verkaufe nagelneuen Amiga 500, anrufen bei Tel. 06396/887 (Rainer), öfters probieren (abends)

Suche A500 Speichererweiterung abschaltbar, günstig, Segam S., verkaufe Spielmodule (After, Kenseiden, Ninja und Kungfu Kid), Tel. 0211/3982691

Verk. Ultima IV 40 DM, Sub Battle Sim. 40 DM, Winter Games 30 DM, Xenon 25 DM, Corruption 30 DM, Backlash 25 DM oder kompl. 190 DM FP, Tel. 0231/485240

Suche Amiga-Schrott aller Art, auch Floppies u. Monitore, zahle gute Preise. Habe auch gute Soft. Call me under Austria, A-Tel. 0463/34377, ask for Heimo

Suche Tauschpartner für Sierra Adv. + Rollenspiele, tausche/suche auch Sierra-Anleitung, P. Gurschler, Meiern 98, I-39020 Martell, Italy, Tel. 0039/473/74526

Private Kleinanzeigen

Verkaufe Anleitungen + Tips für Populous + Rings of Med. (auch Tausch mit Sierra Anl.), P. Gurschler, Meiern 98, I-39020 Martell, Italy, Tel. 0039/473/74526

Verk. Originale: Grand Prix Circuit, USS John Young, Fugger, Kick off + extra, Airport, zusammen 150,— DM, Preis für einzelne Spiele erfr., Tel. 02173/13647

Verkaufe für Amiga: Man. UTD, Bismarck (PSS), Sim City Ter. Editor u. Zak McKracken, für C-64: Great Courts, Fast Break u. viele mehr, Tel. 07402/7726

Suche Larry 2 + 3 im Kauf oder Tausch, Tel. 089/561317, Rudi

Verk. Originaldisk: Blue Angels, J. Nicklas Golf und the 3rd Courier für 35 DM. Ruft an: Montag-Freitag von 19-21 h (Christian), Tel. 02161/88763

Verkaufe Amiga-Originale: Bard's Tale 2, Goldrush und Midwinter, Angebote an Klaus Strutzmann, St. Lorenzen 95, A-8784 Trieben

Zum Verschenken ideal: 3 Top-Originalspiele, Xenon 2, Starglider 2, Starblazers ungeöffnet für die Hälfte z.vk., Tel. 06731/42515

Verkaufe original Amiga-Games, größere Auswahl, darunter Klassiker wie Elite, Falcon und Neuheiten wie Battle of Britain, Tel. 08331/72455

Suche Thypoon Thompson, nur Original f. Amiga 500, zahle bis zu 40 DM, Tel 07357/1417, 17-19 Uhr (Werner), 100% o.k.

Verkaufe diverse Amiga-Games + -Programme. Liste anfordern bei: Beat Gasser, Uberlandstr. 131, CH-8600 Dübendorf oder Tel. 0041/01/8200602, auch Abos sowie Tausch

Verk. Originale: Turrican, Space Harrier 2, Beach Volley, Rocket Ranger, Cosmic Pirate je 40 DM, C. Blood 10 DM, D. Paint 2, deutsch, 80 DM, Tel. 0431/735052

Verk. Amiga 2000 + 2. Laufw. + 1084S Monitor, Star LC10II-Drucker, 120 Disks + 2 orig. Hard Drivein + B. Manager, NP 4800 DM, Verkauf 3500 DM, Tel. 0711/344363 + Am. Z.

Verkaufe Originale zu fairen Preisen. Anrufen oder Liste gegen frank. Rückumschlag bei M. Meiertoberens, Südring 95, 4830 Gütersloh, Tel. 05241/51091

Suche Tauschpartner für Amiga-500-Software, habe gute Games, Tel. 0032/87/851691, Oliver Bauens, Pleistr. 20, B-4731 Raeren, Belgium

Verkaufe gegen Gebot das Spiel Batman The Caped Crusader (original), Tel. 04121/91745, erst ab 17 Uhr, ruft nach dem Namen Boris Machat

Dr. T's Midi Recording Studio original + neuw. für DM 90,— zu verkaufen; suche orig. »Hacker« für Amiga, Tel. 07703/1896, ab 18 Uhr

Suche Infocom-Advs., zahle bis 50 DM, verk. Indy 3-Adv., Fisch, Corruption, Cybernoid 2, Jeanne D'Arc, Tel. 0241/172255 oder 0241/171672, von 16-19 Uhr

Originalspiele: It came..., Wild Streets, Ghostbusters 2, Escape fr. the Planet..., Pinball Magic, Turrican, North + South, ab 35 DM, Tel. 04106/67372

Verkaufe original Imperium, Xenomorph; beide mit dt. Anleitung, Tel. 06669/372, Mo-Fr ab 17 h, Sa + So ganztags (Klaus Schmitt)

Verk. o. tausche Kick off, Maniac Mansion, Zak McK., Manchester United, Italy '90, Jack Nicklaus Golf + Course Disk u.a., Tel. 05034/1894

Verkaufe The Kristal, Corruption, Bloodwych je VB 50 DM und Arazok's Tomb, Tass Times in Tonetown je VB 30 DM, Originale! Tel. 040/7682360 — Jan

Rings of Medusa zu verkaufen, Spiel (original) kompl. deutsch mit dt. Anleitung für 45,— DM, Anrufen unter Tel. 07475/7235

Verkaufe Face off für A500 für 435,— DM, o. im Tausch m. Might a. Magic 2, nur 100% o.k., Tel. 08443/8102

Suche PD-Soft aller Art A500, schickt Listen + Preise und Disks an M. Mast, Untere Hilsstr. 38 A, D-3223 Grünen Plan, kaufe auch billig Originale

Verkaufe orig.: North + South, Dungeon Quest, Might + Magic 2 oder tausche gegen anderes Rollenspiel, Tel. 06151/422197

Amiga Freaks! Suche zuverlässigen Tauschpartner. Habe neue Soft wie Beast II, Lost Patrol. Schreibt an M. Jäger, Am Rosengarten 41, 4100 Duisburg 18

Suche günstigen Farbmonitor für Amiga 500, Angebote an Tel. 0991/90345

Private Kleinanzeigen

Verk. Amiga orig., It Came u. Gunship je 40 DM, Populous, Giana Sis., The Bast Falcon F16 je 35 DM, Geyer Peter, Holzstr. 1, 8550 Forchheim, Tel. 09502/1797

Suche für Amiga: Gr. Giana Sist., Shanghai, XOR, New Zeal. Story, Rick Dangerous, nur Originale, ab 18.30 h, Thomas: Tel. 07251/61981

Amiga — Amiga — Amiga
Einmalig — Super — orig. Amiga-Spiele zu Superpreisen:
Star Goose 20,— Ghostbuster II 23,—
Eye of Horus 20,— Quadralien 20,—
Onslaught 20,— Ghouls'n Ghosts 23,—
Star Ray 20,— The Seven Gates of Jambala 25,—
Stormlord I 25,— und Zak McKracken in deutsch 40,—.
Ruft schnell an unter Tel. 0711/468536

Tausche meinen **Amiga 500** gegen **PC-Engine** + Module, Amiga mit 50 Disketten, verkaufe Amiga auch, Tel. 04194/7107 (Gunnar), PC-Engine PAL

Stop Hilfe Stop
Suche für 1500 Disk-LW (100%) für DM 50-120 und Games (100%), Tel. 08246/568, bei Dieter von 18-20 Uhr

Österreich! Amiga-Software! Preise und Liste nach Anfrage. Ruft doch an oder schreibt mir: Tel. 07748/2202, Abs. Peter Hager, A-5142 Eggelsberg 3

Verk. Amiga 500 mit leichtem Mangel, Preis VB, Spiele: Xenon 2, Populous, Bard's Tale 1 + 2, IK+ für je 40 DM, Interceptor, Kar. Kid 2 je 30,—, Tel. 07031/227302

Verkaufe Speichererweiterung f. A500, 4 Mon. alt, wegen Neuanschaffung interner Erweiterung DM 150,—, noch Garantie, Tel. 0711/8568534

Kaufe Space Ace, Rainbox Islands, Turrican, günstig, Philips CM 8839 bis 300 DM, 1 MB bis 90 DM, Tel. 04131/63823 (Katharina)

Verkaufe Amiga-Soft (Strategie, Sport, Action), Devpac-Assembler, Liste gegen 1 DM in Briefmarken, K. Pflüger, Kreuzbergstr. 80, 5630 Remscheid 11

Verkaufe Spiele: Baseball 20 DM, Hostages 20 DM, Megapack 2 40 DM, Mousetrap 10 DM, Marcel Baumgart, Am Wasserturm 16, 2803 Weyhe

Tausche gegen Dungeon Master oder Xenon II, Drakkhen, Ultima IV oder Jeanne D'Arc, Tel. 089/938881, Alexander

Suche dringend Take'em Out gegen Bezahlung, R. Schäffler, Danziger Platz 6, 6740 Landau, Tel. 06341/52481

70 orig. Games, z.B. à 50,— Desert, Flood, Italia 90, Emig Hlut. Soccer, 3D Tennis, Thunderstrike, à 40,— Budokan, Atomix, Graphic Draft, Batman, Soccer M. + Klax Porto + alte/neue, fragt bitte, Tel. 0421/617837

Suche div. Anleitungen, Info Com. Adv. + engl. Jinxter Anl., verkaufe Anl. + div. 64'er Zeitschriften, Gruber Thomas, Auf. Sachsenederstr. 6, A-3550 Langl.

Suche Tauschpartner für Amiga! Listen oder Disks an: P.O.Box 092996 C, 5270 Gummersbach
+++ The Red Rippers +++

Private Kleinanzeigen

Verkaufe Originale! Conflict Europe, Hard Drivin', Populous, Promised Lands, Indiana Jones (Adv.), alle zusammen für 150 DM, Tel. 0421/255853 (Mike)

Austria! Verk. orig. Dragon Flight, TV-Sp. Basketb., F-16 Combat Pilot, 688-Attack SUB, Xenomorph, Dragons Breath, Bard's Tale, Swords of TW (auch Tausch), Tel. 02747/2023

Wer hat Interesse Erfahrungen über das Progr. Project D auszutauschen? Bitte melden unter Tel. 05522/84410, ab 18 Uhr

Originale: Xenomorph, Rings of Medusa, Ooze, Drakkhen, Xenon II, Midwinter, Red Storm Rising, Swords of Twilight, Larry I, Tel. 08141/72100 (je 30-40,—)

Suche immer die neuesten Demos, Freeware und PD-Soft, neuestes immer vorhanden, no illegal Stoff, please! Postfach 24, 8531 Uhlfeld

Verkaufe A500 + Monitor CM8833 + 2 LF + TV-Tuner + 200 Disks + Speichererweiterung + 2 Boxen + Zubehör, O. Slawik, Ülzener Dorfstr. 13, 4750 Unna

Verkaufe super Originale, z.B. Pers. Nightmare (20), Star Wars Trilogy (20), Maniac Mans. (30), Hardball 2 (30), ruft von 8-9 Uhr an, Tel. 02103/66822

Amiga 1000 + Farbmon. + 2 Laufwerke + Drucker Star NL 10 + Disks + 3 Joystick für 1600 VB, Tel. 02821/98886 n. 16.30 Uhr, Thomas

Suche orig. Populous, Larry 2-3, Loom, zahle 30 DM je Spiel, X-Out, Xenon II für 25 DM, Christian Götzmann, Beethovenstr. 18, 6839 Rheinhausen

Suche R-Type, Pirates, Conqueror, Sim City, Gunship, Kick off u. andere gute Amiga-Spiele, sehr günstig zu kaufen, ca. 35 DM, Tel. 04837/356 Marco D.

Space Harrier für 35 DM und Triad Volume 2 für 60 DM, Xenon für 35 DM, Ninja Spirits für 60 DM (alles Originale), Tel. 0711/8893118, 18-20 Uhr, fragt nach Mirko

Verk. Space Quest 1 + 2 + 3, F-18 Interc, 688 Sub, Devpac Assem., Purple Saturn Day, Virus, POC, Starglider 2, Sim City, Xenon 2, Millenium, abends, Tel. 06151/54344

Österreich: Amiga-Software jeder Art, nur Raum Mögling und Wien! Tel. 02236/811452. Greetings to Andy and Monika!

Su. f. m. Sohn Flood, Loom, Super B.IO.II, Beckert. IO.II, Rechtschr. Profi, Gold. PD Buch m. Disk, Turboprint II, W. Jockisch, 6525 Westhofen, Reipoldk.G. 3

Tausch von Orig., habe Turrican Bloodwych + Data (auch einzeln), Dungeon Master (komp. dt.), Andi Wittmann, Laubersberg 59, 7312 Kirchheim/Teck (mit Tel.-Nr.)

Verk. C. o. Krynn 50, Falcon + Mission 80, I. c. f. Desert 45, Kult 40, Indy 40, KQ 1-3 35, Silkworm 25, Marble M. 25, zus. + 2. Machine 310, Tel. 04971/7613

Komplettlösungen! Lösungen aller Art, Jörg Kopmann, Postfach 1616, 3110 Velzen 1, Liste anfordern 3,— DM

Verk. Starglider, Datamat, MS-DOS 2.11 + Transformer, Asterix, Drumstudio, Graph.- u. Textcraft, suche Shoot'em up Construction, Tel. 04521/6667

Private Kleinanzeigen

AMIGA

Verkaufe Create-A-Shape für 75,— DM, Michael Gödecke, Hafenstr. 19, 3301 Walle, Tel. 05303/5435

Verkaufe PD-Disks, je Disk 2 DM, hauptsächlich Demos, Mega-MOS, Sounds, Liste gegen Rückporto, Reiner Ovelgönne, Calhorner Kirchw. 16, 4572 Essen

Verkaufe orig. Ess. mit franz. Anleitung für 70 DM (Neupreis 99 DM), kaum gebraucht, Tel. 0711/8893118, 18-20 Uhr, nach Florian fragen

Suche Komplettlösung für Police Quest I und Tauschpartner im Raum Gießen, Adresse: Jörg Rieger, Burgstr. 22 in 6307 Linden

Suche Amiga-Soft: Listen an Paul Guillaumon, Medersbach 3, 8413 Regenstauf, suche gebrauchte PC-Engine

Verk. Originale: Sim City, Airborne Ranger, Crazy Cars II und Reederei zu je 30 DM + Porto, Markus Ganzner, Bronnweilerstr. 1, 7410 Reutlingen 2

Verkaufe Imperium 50 DM, Turrican + 688 Attack Sub je 40 DM, P47 Thunderbolt 35 DM, alles deutsche Anleitungen! Tel. 02173/64532

* * * Austria * * *
Suche Adventures, Strategie u. Rollenspiele! Loom, Ultima, Elvira, Listen an Ewald Fitzinger, 3931 Rieggers 17

Suche Tauschpartner für Amiga + C64! Swiss! Habe gutes! Listen oder Disks an A. Gonzalez, Wyden 10, CH-5242 Birr, Aargau, Switzerland, send fast!

Tausche Amiga-PD-Anwender, Intro, Letter-Designer, schickt Listen an Peter Rauschert, Friedrichstr. 44, 5630 Reuscheid 11, keine PLK's, nur PD-Soft!

Dungeon Master! Wer hilft Nachzügler bei Lösung, W. Angerstein, Tel. 02174/41032, rufe zurück

Verk. für Amiga: Starflight für 40 DM, Full Metal Planet für 25 DM, Toobin 25 DM, Populous 25 DM, Tel. 0921/44227 (Christian)

Ich suche Tauschpartner (legal)! Ruft an unter Tel. 040/804884 von 11 bis 22 Uhr

Verkaufe Modem H5T Courier U5-Robotics 14400 Baud + 220 Volt Umsetzer, noch über 1 Jahr Garantie auf alle Teile, Tel. 06831/52391 (Erik)

Suche Tauschpartner für Amiga-Spiele, schickt Listen an Daniel Hartmann, Laschierweg 2 a, A-6706 Bürs, auch Anwenderprogramme, bis bald!

Italienischer Softwareclub sucht Tauschpartner aus der ganzen Welt, sendet Listen an: Valente Daniele, Gscheibter Turm-Weg 6, I-39100 Bozen, Italy

Suche Amiga 500! Brauche aber keinen Monitor, ruft mich an! Tel. 08654/8704, Christian

Suche Amiga und C64-Software, Ang. bitte an A. Auer, Jaufen 7, I-39038 Innichen

Verkaufe golden Path und Tretis, je 25 DM, Tel. 08456/8424

Demo-Intro-Lettermaker, Seka Sources, Demos (Tausch + Verkauf), Infos anfordern (mit Rückporto), only PD! Superbillig! T. Wiesweg, Neuenhof 1, 5608 Radevormwald

Verkaufe 3 Wochen jungen BTX-Decoder mit Handbuch, Diskette und Modul für 120,— DM, Michael Rang, Am Käferberg 1, 5300 Bonn 1, Tel. 0228/258588, ab 18.00 h

Verkaufe Originale: Drakkhen, E.S.S., F29, Budokan, einzeln je 40 DM, Graffity Man, Starball etc. je 10 DM, suche Rollenspiele, Tel. 02241/316439

Hi User! Haben 2 Originalspiele zu verkaufen, ??? Cars und Jombi, Stück 20 DM, bitte schreibt an W. Fleischer, Allee 4, 4930 Detmold

Suche Tauschpartner für Amiga-Software, Tel. 0521/71135, Carsten, Montags-Donnerstags, bitte erst ab 17.30 Uhr

PC-Karte für A2000 zu verkaufen: 400 DM; Originale zu verkaufen: The Sentinel 20 DM, Populous 30 DM, Pirates 30 DM, Klax 25 DM; Tel. 02861/3636

Tausche original Star Flight 1 gegen Pool of Radiance, Champions of Krynn oder Curse of the Azure Bonds, Tel. 02408/80386

Suche Amiga-Software! Listen an Michael Greising, Schottengasse 2, 8500 Nürnberg 1, auch sehr an PD-Soft interessiert ★ Amiga ★

Verkaufe original Indiana-Jones Adv. für 50 DM inkl. Versand, Tel. 02675/1038, ab 20 Uhr

Suche Spiel Turrican + Teenage Mutant Ninja, tausche oder kaufe, bitte melden bei Hartmut, Tel. 07161/812422

Tausche orig. Indy 3, Fish, Fugger, 688 A. Sub, Spy vs. Spy gegen Drakkhen, Dungeon M., Zak McKracken, It Came from Desert oder Falcon, Tel. 089/3519444

Amiga Originale zu verkaufen ★ Top Spiele zu Top Preisen, sofort Liste anfordern, Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, Tel. 08458/2733

Amiga Originalprogramme gesucht, die nicht älter als 2 Jahre sind, zahle gut. Listen an Rudolf Geier, Beilngrieser Str. 95, 8070 Ingolstadt, Tel. 0841/59586, ab 16 h

Suche im Raum Berlin 44 Leute die Lust haben evtl. einen Club zu gründen von Anfängern bis Profis. Suche auch A500-A2000, so long (bis bald), Thomas ab 19.00, Tel. 030/6876934

Verkaufe neuwertigen und guterhaltenen TV-Tuner AV 7300 von Philips, Preis: VHS, Tel. 07042/33698

Spottbillig! Verkaufe 1-50 Originale, nur an arme Schüler! Verkaufe auch Newtek Video Digitizer zum Schleuderpreis, R. Franz, Herbornerw. 6, 6349 Sinn

Verkaufe (orig.) Lombard Rally, Fugger, Eliminator, Emmanuelle, Borodino, Flugsimulator II, alle Preis VS, C. Müller, 8621 Weidhausen, Tel. 09562/6294

Suche alte und neuere Power Plays bis Ausgabe 7/90, Morris Vollmann, E. Schüller Str. 13, DDR-8122 Radebeul, Thanx!

Verkaufe original Software für Amiga, Decton, Cybergammon und Suicide Mission, je 10 DM, Tel. 02502/7578, bitte Ralph verlangen

Verkaufe wegen Systemwechsel meine Programme (orig. mit Anl.), Liste gegen Rückporto, Michael Mäuseler, Föhrenstr. 22, 4817 Leopoldshöhe

Hilfe! Virusattacke! Wer hat Sicherheitskopien von Their Finest Hour? Schreibt an Uwe Rasp, Breite Str. 10, Erxleben, DDR-3241 Sachsen Anhalt

Suche »alte« Software orig., z.B. Triad I o. II — Giana Sisters, Emerald Mine I, Defender of the Crown usw., Tel. ab 17.00, Tel. 07231/66889

Nur Berlin: A500, 1 MB zu verk., auch C64 II, Floppy 1541, noch viele sehr neue Orig. für Amiga, wie unreal... Preise VB! Tel. 030/3416628, 9 h-24 h

Action Soft! Tausche u. verk., Vindicators, Netherworld, Strider, Ninja 2, Warlocks Quest, Nebulus, Ninja Spirit, Super Wonderboy u.a. Originale m. Anl., Tel. 05564/2405

Suche Amiga 500 mit Monitor, Soft und evtl. Speichererweiterung, zahle gut! Tel. 04523/2900

Suche für Amiga 500: Speichererweiterung auf 1 MByte und C-64 Emulator, Tel. 06344/2573 oder Frank Bisson, Marie J. Str, 6722 Lingenfeld

Austria! Verk. günstig orig. Dragons Breath, F-16 Combat, 688-Attack Sub, Xenomorph, TV-Sports Basketball, Bard's Tale, Swords of Twilight, Topzustand, Tel. 02747/2023, Austria

Suche Marathon Mine 1 + 2, suche Kontakt zum Emerald Mine Club, Gerd, Tel. 040/7637203

Kaufe Kick off, Italia 90 und Wayne Gretzky Hockey (nur Originale), Preis nach Vereinbarung, Christian Tschernig, Robert-Koch-Str. 5, 8074 Gaimersheim

Amiga-PD-Pool! Kauf, Tausch und Verkauf, Th. Herrger, Dammerstr. 135, 4050 Mönchengladbach 1, suchen ferner Tools, Sounds, Grafiken, etc. für eigene S.

Amiga: Programmierer sucht Grafiker für hobbymäßiges Spielprojekt, Computererkenntnisse nicht nötig! Tel. 04542/7194 (Wolfgang), ab 18 Uhr

Tausche Blood Money (ASM-Hit, 2 Disks, dt. Anl., Poster, NP 80 DM) gegen F-19, St. Fi., Ch. of Krynn, He. Qu., LSL3, Ki. Qu. 4, Po. Qu. 2, Co. of Ca., Tel. 07306/33182

Suche f. C64: Secr. to t. Silver Blades, Mars Saga u. and. Adv. u. Rollensp., bes. ältere, Heinrich R. Arenz, Burgstr. 33, 6000 Frankfurt 1

Suche zuverlässigen Tauschpartner für C64-Disks (nur Topsoft), es lohnt sich! J. Stephan, Nach dem Taubenberg 13, DDR-9900 Plauen/Vogtl.

Achtung: TFK sucht gute Amiga Tauschpartner! Haben den neuesten Stuff! Tel. 0911/830394 (ab 20 Uhr), P.S.: verkaufen auch Anleitungen! Fast!

Verkaufe A500 (1 MB-Erweiterung, Zusatzlaufwerk, Fabmonitor, Maus) für DM 1700,—, W. Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen, nur komplett

Verkaufe Spiele für Amiga 500, Bardstale Populous, Xenomoprh, Elite, Time, Heros of the Cance, Bloodwych, Tel. 06831/40124

Verkaufe 10 orig. Amiga-Spiele + TV-Modulator 520 + 2 Data Becker Bücher mit Diskette, VHB 550 DM, Tel. 0941/72045, ab 19 h (Thomas)

Tausche, verkaufe Originale Powermonger, Wonderland, Rainbow Island, Dragon's Lair 2, Stadt der Löwen, suche Ultima 4 u. 5, Indy (Adv.), Ultima 6, Tel. 06142/32822 od. 31779

Suche (Amiga) Ultima 4, Champ. of Krynn, Star Comm., Neurom., Pirates und insbesondere Rings of Zilfin (nur Originale), Peter Tel. 08251/3698

Wer Interesse hat, mit mir Amiga-Soft aller Art zu tauschen, sollte mir schreiben, Postfach 126599 C, 4800 Bielefeld 1, Greets to Spider/TT

Suche dringend Speichererweiterung für A1000 (256 KB), Tel. 07131/571547 (Rafael) und eine Tastatur für A1000

Might & Magic II verkaufe ich für nur DM 53,— inkl. Porto + Verpackung. Suche Sega-Mega-Drive (mit super Shinobi?) Tel. 04627/944, ab 17 Uhr, Stefan

Verkaufe orig. Softw.: Pirates 2,50 DM, Populous 2,— usw., Andrea Gehmlich, Allerstr. 50, 2850 Bremerhaven

Verkaufe Amiga-Originale! Pirates dtsch. Anl. 50 DM, Tie-Break + 4-Sp. Ad., d. A. 50 DM, tausche einzeln gegen Pictionary o. Fin. Hour, Tel. 04502/73081

Suche Pirates, Pool or, Curse o. AB, Champ. o. Krynn, Chaos, Ultima 5, Might + Magic 2, Powermonger, Klax, Logo, Bard's Tale 1-3, Tel. 0771/61839 (Jürgen)

Hi Leute! Suche jegliche Rollenspiele u. Adv. aller Art, schreibt an Patrick Stolba, Bahnhofstr. 12 B, 6103 Griesheim, nur Originale, danke!

Suche Amiga Prog., Rainbow Islands, Indy Jones Adv., Pirates, Maniac Mansion, Starflight, Microprose Soccer, F16 Combat Pilot, RVF, Elite, Tel. 02845/4918

Suche F16-Falcon MD1 (orig.), zahle DM 25 oder tausche gegen Space Harrier 2, schreibt an Sven Elbert, Am Pingelstrang 45, 4512 Wallenhorst

Suche zuverlässigen Tauschpartner, auch Anfänger! Send Lists to P.O.Box 016025 D in 4330 Mülheim/Ruhr, 100% Antwort, only Amiga

Verkaufe die neueste Amiga-Originalsoftware, alles originalverpackt zu fairen Preisen, CH-Tel. 01/8654836 ★ Schweiz ★ (ab 18.00 Uhr)

Speichererweiterung für Amiga 500 zu verkaufen, VHB 200 DM, Tel. 08106/7614, Markus

Suche Tauschpartner für Amiga-Software, schickt Eure Listen an Jörg Baumgärtner, Blumenstr. 20, 8417 Lappersdorf

33 MB HD Profex für A500 1000,— Drucker DMP 2000 für 250,—, R. Salzenberg, Kuhle 1, 3258 Aerzen, Tel. 05154/3562

Verkaufe Drucker Mannesmann Tally MT80+ öS 500,— (DM 70), Abs. Clemens Brattusiewicz, A-9400 Wolfsberg, Schloßstr. 1, Tel. 04352/2148

Verkaufe Originale: Battle of Britain für 45 DM und X-Out für 30 DM, verhandle auch, Tel. 0931/870574

Originale: Stars in Erotik-PD (St. Graf, Sandra, Sabine Sauer u.a.). Liste kostenlos gegen Rückumschlag bei Postfach 131050, 7000 Stuttgart 1

Tausche orig. Silkworm und The New Zealand Story gegen Kick off 2, Emlyn Hughes Soccer und andere orig.! A-Tel. 06434/3940, Austria, nur Wochenende!

Null-Modem DM 40, 1,5 m, für Populous, Falcon F-16, Stunt Car usw., Oliver Emmler, Hindenburg 15, 7582 Bühlertal, Tel. 07223/74295

Wer schenkt mir gegen neueste Software dt. Anleitungen von Populous, Gunship, Sim City, Last Ninja 2, an Hanno Stuppner, Brennerstr. 28/E, I-39100 Bozen

Verkaufe Dragon's Lair, Space Ace und Midwinter je 40 DM, Starflight 1 und Shogun je 35 DM, C. Kowalski, Müller-Mühle 89, 4650 Gelsenkirchen

Biete Echter-Bibel V2.0 auf dem Amiga (6 Disketten inkl. Anleitung) für alle Textverarbeitungsprg. 30,— DM, M. Rattelmüller, Domplatz 5, 6400 Fulda

Originale zu verkaufen: Spitzenspiele + Klassiker, Bernd Löffler, Neu-Neetze 53, 2121 Neetze, Tel. 05850/517

Suche Railroad Tycoon, suche Tauschpartner, habe immer neueste Soft, schreibt an André Naef, Bangertengasse 1, CH-2545 Selzach

Suche billiges Amiga-Abo. Es sollte wirklich nur das Neueste sein, auch PD, schicke Disks auch zurück, R. Danner, Landsberger Str. 285 B, 8000 München 21

Verkaufe Originale, größere Aufwahl, viele mit PD-Prädikat, 1A-Zustand, sehr preisgünstig, wer hier nicht zugreift, ist selber schuld, Tel. 0711/796286

Stop! Stop!
Verk. meinen Amiga 500 mit Zubehör, Info (z.B. Preis) ab 17.00 Uhr unter Tel. 09852/2972

Verkaufe wegen Systemwechsel Turrican, Sarcophaser, Castle Master, Hard'n Heavy, Top erhalten, für je 40 DM, Stefan Willkofer, Tel. 09429/488

Suche gebrauchte Originale-Software, Anwender und Spiele. Angebote an Torsten Rienass, Kantstr. 2, 3106 Eschede

The Elks bieten original Amiga-Software: Pirates 45 DM, Populous 40 DM, Their finest Hour 60 DM, Gratisliste unter Tel. 08131/21851, Mo-Fr 14-18 Uhr

Suche Amiga 500 mit Monitor und vielleicht mit Spiele, schriftliche Angebote nicht zu teuer, Andrea Adam, Bernshausener Ring 14, 1000 Berlin 26

Suche Originalspiele: Might & Magic 2, Xenomorph, Starflight, Star Command komplett auf deutsch, zahle gut, Tel. 06131/233558

Suche Spiele für Amiga 500 (vor allem Omni Play Basketball) und PP 1-4/90. Schickt Listen! T. Leitner, Schillerstr. 43, 8080 Fürstenfeldbruck oder Tel. 08141/25263

Verk. Originale: Larry 3 (70), Midwinter (50), Their Finest Hour (55), F16 Falcon (40), F19 Stealth (55), suche Ultima 5! Tel. 05724/8556

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Private Kleinanzeigen

Verkaufe 6 Amiga-Spiele: Indy 3-Adv., Klax, Chambers of Shaolin für je 35 DM, Forgotten Worlds, Fright Night, Strider je 20 DM, Tel. 04171/62402

★★★ Schweiz ★★★ Amiga ★★★
Suche zuverlässigen Tauschpartner, habe neuesten Stuff, write to: Thomas Bachofen, Quellenstr. 5, CH-9016 St. Gallen

Achtung: Kaufe sämtlich erreichbaren Strategie- u. Simulationsspiele, nur Originale. Listen mit Preis sofort an Oliver Bausch, Schweinauer Hauptstr. 88, 8500 Nürnberg 70

Neuwertiges Deluxe Music Construction Set mit Verpackung und Anleitung für Neupreis 190 DM, Verkaufspreis 150 DM, Tel. 07146/41442

Verkaufe Originale: Loom für 50 DM, sowie Holiday-Maker für 40 DM, Frank Tüttelmann, Tel. 02374/74097

Super Angebote — Originale — sehr preisgünstig, 1A-Zustand, viele mit PP-Prädikat, wer hier nicht zugreift ist selber Schuld, Tel. 0711/796286

Suche Strategiespiele wie z.B. UMS, Waterloo oder andere SSI-Spiele, schreibt bitte an Patrick Chouchanian, Schiffmannstr. 22, A-4020 Linz

Verk. A500 + Modulator + Joystick 39 x Disk + 2 Originale + Mousepad + Abdeckhaube + 4 x Diskbox + Reinigungsdisk, Neupreis 1350 DM, Preis 950 DM, Tel. 0911/631433

Suche: 2. Laufwerk 3½" und Speichererweiterung auf 1 MB, Fischer Patrick, Nik.-Fey-Str. 10, 8782 Karlstadt, Tel. 09353/2821

Suche billige Hard- und Software, Games für Amiga 500, bitte schickt Eure Listen an Michael Dechant, Klosterstr. 30, 8600 Bamberg

Verkaufe Larry III und King's Quest IV f. je 70 DM oder tausche eines gegen Space Quest III, Kai Köhler, Calenberger Str. 11, 3204 Nordstemmen, Tel. 05069/6885

Dungeon Master mit Box und Anleitung, 25 DM; Reflections, 35 DM; Centronics-Druckerkabel für Amiga 500/2000, 10 DM; Tel. 069/549973

Verkaufe oder tausche orig. Turrican, Indy 3 (Adv.), Silkworm, Rock'n Roll, RVF, Oil Imperium, etc., Reiner Ovelgönne, Calhorner Kirchweg 16, 4572 Essen

Verkaufe Originale: Batman für 20 DM, Player Manager für 40 DM, Tel. 04532/22497

Verkaufe orig. Space Ace (60 DM VB) u. Altered Beast (35 DM), Super für Amiga, Benjamin Oppl, Tel. 02241/331930, ab 18 Uhr

Tausche Fighter Bomber, Larry gegen Bobo Indiana Jones Adv. oder Emerald Mine 3, bitte alle Spiele mit Anleitung, ruft an unter Tel. 08195/372

Suche Flood, Turrican und andere neue Amiga-Games, möglichst billig, Hans Rübsam, Dudenstr. 29, 6430 Bad Hersfeld

Wer Lust hat Player Manager gegen Pirates, F29 oder Their F. Hour zu tauschen, der melde sich bei Frank Schiebeck, Friedhofstr. 60, 5142 Hücklhoven

Amiga! Suche Shadow of the B., Xenon 2, R-Type, Maniac Man. dt., The Games Sum. Ed. und Kult, nur Originale, 100% o.k. mit Anleitung, Tel. 06981/4081

Kaufe: Amiga-Original, Info Com-Adventures, Ultima-Serie, Preisliste an M. Häbich, Adalbert-Stifter-Str. 13, 7157 Murrhardt, nur Originale

Suche zuverlässigen Amiga-Tauschpartner, schreibt mit Liste oder Disk, 100% Antwort, ich freue mich schon sehr auf Euch! Stefan K., Egerstr. 2, 8411 Wenzenbach, BRD

Für das Computerspiel Ghostbuster biete ich das orig. Computerspiel Hard'n Heavy. Der erste Anrufer bekommt Speedball dazu, Tel. 0721/709848, verlangt Jochen

Amiga 2000B, 1084 Mon., ext. LW, XT K., EGA-K., Thomson Mon., 640 K., Turbok. (ca. 7 MHz), Amiga Stereoverst., Software, 20 MB FP, 1 PC, J. + J. Karte, FP: 3800, abends, Tel. 02134/32855

Verkaufe orig. Populous, TD2, RVF, Rings of Med. je 40 DM, Archipelagos 30 DM, DPaint 2 + DPrint 120 DM, TV-Tuner Philips 130 DM, Amiga 2000 B + Zubehör 2800 DM, Tel. 04952/1747

Suche Micro League Wrestling & Datadisks für den Amiga und C-64 (nur Originale). Zahle beinah jeden Preis, Tel. 0621/557810 (nach 15 h)

Verkaufe A500 (100% o.k.) mit 4 Monaten Garantie und viel Zubehör, NP 1100,— DM, VHB 699,— DM, Tel. 07904/1010 call Thomas, abends anrufen

Hi Leute! Suche Tauschpartner mit neuer Soft für Amiga. Schreibt an T. Frankesbusch bei Berys, Wolfgangstr. 8 in 4100 Duisburg 18, no calls Amiga

Suche Anleitung zu Rings of Medusa (meine ist verlorengegangen), Tel. 04422/2074 (15.00-20.00)

Soft-Abo von A500-User gesucht, wanted: Newest 3-D-, War- + Top-Games, no Resale, Mail-Contact: Thomas Karch, Burgstr. 3, 5400 Koblenz 1

Fortgeschrittener Amiga-User möchte sein Wissen und seine Erfahrungen mit Anfängern teilen, kostenlose Info unter Lulling, BP 27, L-3801 Schittlg. anfordern

Verkaufe original Textomat und Datamat sowie neueste Spiele! Mario Steinhorst, Dresdener Str. 11, 4355 Waltrop, Tel. 02309/73256

Tausche A500 K1.3 gegen A2000 bzw. suche preisw. A2000, J. Wichum, A. Einsteinstr. 8, DDR-5091 Erfurt

Suche Pirates, F-29 und Their finest hour, nur Originale, nur 100% o.k., gute Angebote mit Anleitung an: Jan Tholl, Heerer Tor 6 A, D-3328 Sehlde

Suche Charakterdisks von folgenden Games: B. Tale I u. II, Phantasie I, zahle pro Disk 5 DM, Wilfert, Schumacherring 190, 8505 Röthenbach, bitte anfragen

Tausche Stunt Car Racer, Larry, Bubble Bobble gegen Bobo, Indiana Jones Adv. 3 + Came from the Desert, alle bitte mit Anleitung, Tel. 08195/372

Verkaufe orig. Spiele: Loom, Zau, Indy Adv., Space Quest III, LL1, LL2 usw. 30-50 DM, Tel. 07044/8877, ab 18 Uhr

Verkaufe Omega für 60 DM oder Tausch gegen Pirates, Larry 2, Police Quest oder Powermonger! Tel. 05224/7772, ab 18.00 Uhr, Tim verlangen! Kaufe PQ 25 DM!

Suche Elvira, Ultima 3, 4, 5, Starflight 1 und 2, East and West sowie weitere Rollenstrategie- und Geschicklichkeitsspiele, Tel. 07556/8386 oder 07556/1088

Suche **Originale**: Shanghai, Diskmaster, Becker Text 2, suche auch Turbokarte für A500, verkaufe ext. Trackdisplay! Tel. 02202/37609 (Andreas)

Verkaufe Originale wie 688 Attack, Turbo Out Run, Wall Street Wiz. (je 40 Fr.), Chase H. Q., Table Tennis, Dragon Ninja, Strippoker II, Hole-In-One (30 Fr.), CH-Tel. 01/8443006

Amiga Originale: Hillsfar, Hard Driving, Zany Golf, Xenophope, Skidoo, Combo Racer, Archipelagos per NN, Stck. 40,— o. Tausch, Tel. 02822/52415

Swiss ★ Verkaufe Amiga 500 + 200 Supergames inkl. 2 Joystick, der ideale Umstieg auf 16 Bit, CH-Tel. 062/692535 (Vereinbarung vom Preis am Telefon), Swiss

Verkaufe Amiga-Originale: It Came FTD + Ultima 4 zu je 50 DM, Fantavision, Zak McK. + M. Mansion zu je 40 DM (beide dt.), Sorc. Lord + Tracker, Tel. 09924/1762

Verk. orig. A501 Speichererw. f. A500 VB 200 DM, orig. Amiga Basic Buch + Disk 34 DM, orig. Benutzerhandbuch A2000 + WB 1.3 34 DM, Michael, Tel. 02742/1482

Verkaufe Etudes Francaises Echanges Edition Longue 1 für 45 DM, Tel. 06723/4551 (20-21 Uhr), nach Marco fragen

Austria ★ Amiga ★ Austria
Suche Tauschpartner für Amiga-Games, Tel. 02852/8403, A-3950 Dietmanns 136 (Tom), write soon ★ call soon ★ Tom

Verkaufe TV-Modulator (inkl. Vers.) für 40 DM, verkaufe, tausche und suche die neuesten Spiele (Loom u. Last N. II), Frank Höfs, Oderstr. 7, 2990 ASD

Die Damocles-Clubdisk gibt's wie immer gegen Leerdisk und Porto bei: J. Rauh, Bauergässl 9, 8400 Regensburg, je mehr mitmachen, desto besser!

Verkaufe Originale: F-29, Midwinter und Drakkhen, jedes Game 50 DM, Tel. 06421/41164, ab 19 Uhr

Tausche Fighter Bomber Larry, Stunt Car Racer gegen It Came from the Desert, Bobo Indiana Jones Adv., alle bitte mit Anleitung, Tel. 08195/372

Verkaufe Tie-Break (55 DM), Emlyn Hughes Soccer (60 DM), Technocop (25 DM), Tel. 089/8202265, Christian Alber, Hieronymusstr. 30, 8000 München 60, Pasing

Suche orig. Panzerstrike m. dt. Anl., suche DF1 f. A500 mit Kabel, immer auf der Suche nach Militätstrategiegames, call Carsten, Tel. 0561/771161, ab 20.8. von 15-18 h

Verkaufe F-16 Combat Pilot komplett für 50 DM oder tausche auch gegen Gunship, Tel. 07156/29306, verlangt Alexander

Verkaufe original Windwalker (ganz neu) für 50 DM! Schreibt an Dominik Meinhard, Peter-Weyer-Str. 2, 6500 Mainz 42, 100% Antwort

Suche Tauschpartner für A500, habe z.B. Klax, Tennis Cup usw., suche Player Manager, Kick o. 2, write to: Tobias Reichardt, Am Stadtberg 29, 3408 Duderstadt

Verkaufe Amiga-Software, nur Originalspiele, Liste anfordern, Tel. 09187/2113, ab 18.00 Uhr, Michael verlangen

Verkaufe Manchester United und Lombard Rally für 30 DM, tausche aber auch gegen andere Amiga-Originale, Tel. 06421/43850

Verkaufe Originale-Games: Berlin 1948 (40 DM), Extra Time für Kick off (20 DM), Emelyn Hughes Inter Soccer (35 DM), Tel. 02247/2742 (Thorsten)

Hey Fische! Suche coole Kontakte zwecks Tausch/Verkauf, außerdem Original: Asterix Op. Hinkelstein, Chase HQ., Tel. 06131/331193, fast only

Verkaufe Amiga-Spiel »688 Sub Attack« VB 45,— oder Tausch gegen »Rings of Medusa o. Nuclear War«, Tel. 02595/9272, Norbert Hütte, V.-Vincke-Str. 14, 4716 Olfen

Suche neueste Amiga-Progr. Liste mit Preisen an Dirk Junge, Am Sandberg 15 a, 5653 Leichlingen 1

Amiga-Originalgames günstig abzugeben: 1. Red Storm Rising (35,— DM), 2. Imperium (35,— DM), 3. President is missing (15,— DM), Tel. 030/3417683 — Ralph — tausche auch gegen Battle of Britain

Verkaufe Software z.B. Pay of Pharao 40 DM, Ports of Call 20 DM, TVS Basketball 40 DM, Oil Imperium 40 DM, Star Flight 30 DM u.a., Jürgen Henning, Tel. 07142/41991, ab 17 Uhr

MS-DOS-PCs

Originale: Biete Loom, Indy III, Finest Hour, Sierra u.a. im Tausch gegen Castlemaster, C. Bequest, Journey, Shogun, LHX Chopper, Dejavu II, Tel. 0231/278905

Suche Tower o. B., Sentinel, Their Finest Hour (Originale), VB: 300 öS je Spiel, nur Österr., Tel. 06545/64414, ab 19 h, Georg
Austria ★ Austria ★ Austria

Kaufe, tausche, verkaufe Originale. Habe Railroad Tycoon u.v.a. Suche: PGA Golf, Wonderland u.a. Liste an Martin Klein, Mainstr. 5, 5205 St. Augustin 2

Suche Spiele für MS-DOS-PCs gegen angemessenen Preis (5¼" + 3½"). Schickt Eure Liste an Dieter Miller, Raimundweg 1, 7914 Pfaffenhofen

Verk. orig. (5"): Larry 3 40 DM, Police Q. 2, Don't go alone je 30 DM, Kings Q. 1-3 je 25 DM, Tel. 07741/63814, ab 19 h

Verkaufe: Larry 3 (5¼"), F16 Falcon AT (5¼"), Elite (5¼") je 50 DM, Tausch mögl., Originale! T. Braunschläger, Berghammerstr. 4, 8481 Parkstein, Tel. 09602/4414, Sa-So.

Suche alle Sierra Adventures, verkaufe Indy 3 5¼" für 60 DM! Angebote nur schriftlich an K. Maier, Tübingerstr. 10, 7312 Kirchheim

Rail. Tycoon, M1TP, F16 C.-Pilot, LL2, Mechwar, PGA Golf, Archipel, GCourts, Speedb., Horus, Fatman, Mindes Ti, Hardb. 2, 3. Courier, 688, Harpoon, KQ bis 4 zu verk. od. Tausch, Tel. 06731/42515

Suche günstige Software für meinen PC, bitte melden bei: Matthes, In der Hofstadt 3, 7803 Gundelfingen

Private Kleinanzeigen

MS-DOS-PCs

Verkaufe XT: 10 MHz, 33 MB, 5¼"/360 KB, 512 KRAM, B/W-Monitor (CGA), Herculeskarte, div. Software, VB 1500,— DM, Tel. 08151/6502 (Gerd)

Suche CMS, Adlib und Soundblaster Software aller Art! Angebote an: C. Menne, Im Aatal 5, 3492 Brakel-Riesel, Tel. 05272/7218, W. Germany

Suche Spiele für meinen PC mit und ohne Anleitung. Schickt Eure Angebote an: Tobias Käflein, Osterwiesen 10 A, 3006 Burgwedel 1

Suche Tauschpartner PC/AT-Software (VGA) jeder Art (5¼" + 3½") Gerd Kaufmann, Nordhäuserstr. 8, 3548 Arolsen

Verk. orig. PC-Spiele Grand Prix, Xenon 2, Bundesl. Manager, Motocross, Maniac Mansion, Kings of the Beach je 35 DM, CH-Tel. 061/987041 Samuel

Tausche LHX Attack gegen Railroad Tycoon oder Ultima 6. Suche Gun and Butter, Bad Blood, Don't go alone, Wonderland, Tel. 08238/2778

Verkaufe PC-Joystick Quickshot für nur 15 DM! Tel. 07131/163663

Verkaufe PC-Games: Ski or die, LHX Chopper, 688, Larry 3, Indy 500 + Adv. und andere, auch Tausch möglich, Kai Steverding, Dauerstr. 20, 44 MS, Tel. 02501/5519

Suche RPG- u. Strat.-Sp. (MS-DOS; orig.), z.B. Ult. 6 + Mech. W. + Sent. W. + Megatraveller + Wiz. I-V + Star Saga 1-3 + S.o.t. Samurai u.v.a., Tel. 04127/1567 (Timo)

Verkaufe P47 Thunderbolt für 40 DM, Marcus Eller, Hauptstr. 12, 8701 Giebelstadt-Allersheim

Tausche Original gegen Original: Indiana Jones (Adventure/deutsch) gegen Carrier Command, Tel. 02330/72564

PC-Austria! Verk. Originale: Railroad Tycoon, Conquests of Camelot, Out Run, Imp. Mission 2, Ikari Warriors. Ruft an unter Tel. 0316/669872

Verkaufe orig. Spiele: Börsenfieber (75 DM; 3½"), Silent Service 60 DM; 3½"), Don't go alone (45 DM; 3½"), Hard Drivin (50 DM; 3½"), Jungle Book (35 DM; 5¼"), 4 Soccer Simulators (40 DM; 3½") und Football Manager 2 (35 DM; 5¼"): alles für CGA; schreibt an: Andreas Rux, Hellingrottstr. 34, 4840 Wiedenbrück

Verkaufe PC-Originale: Larry 3, Heros Quest für je 50,— DM, Wolfpack (dt.), PGA Golf (dt.) für je 40,— DM, Tel. 08142/3160 (tausche auch)

Wer verschenkt Larry II Spielauflösung? Bitte schreiben an: Benjamin Schmidt, Im Habichtswald 1 A, 3500 Kassel

Tausche The Colonels Bequest gegen Conquest of Camelot. Suche außerdem KQ I + II für 20 DM. Ruft an unter Tel. 0911/755711

Suche Xenon II (nur 5¼"), habe Test Drive 2, Stuntcar, Populous mit Datadisk, Oil Imperium! Schreibt an Reiner Zanker, Ziegeleistr. 5, 7919 Bellenberg

Verkaufe Originale: Space Q. 3 50 DM, KQ4 50 DM, Col. Bequest 50 DM, Bobo 15 DM. Adresse: Christoph Zorich, Im Brühl 32, A-6800 Feldkirch, Österreich

Zu verk.: Kings Quest 4 40,—, Sorcerian 40,—, Ultima 5 35,—, Ultima 6 45,—, Secret of the Silver Blade 35,—, Tel. 069/612492

I'm looking for hot contacts all over the world. Write to M. Hooymans, Heelblaadjespad 12, NL-2353 PA Leiderdorp, Holland

Verk. PC-Orig. Budokan 30 DM, Skior Die 30 DM, Northand South 35 DM, Micro. So. 35 DM, tausche auch, Tel. 04956/3456 Michael. Ich habe auch noch a. Spiele!

Verk. Conq. of Camelot (nur 5¼") 55,— D. of the Pharao ca. 35,— (nur 5¼" und Festplatte), Tel. 08031/96303 (Julian), alle Original!

Verkaufe Hanse; Virus; American Ice Hockey; je 35 DM; Kings Quest 1-3; Kings Quest 4; Space Quest 3; Legend of Djel; je 40 DM; Colonel's Bequest 65 DM; Tel. 08456/8424

Commodore Grünmonitor (14" mit Schwenkfuß und AGA-Karte (Herk. + CGA) für IBM-PC, zus. 150 DM, Tel. 08456/8424

Kaufe oder tausche MS-DOS-Software. Listen an: Claudio Rieder, Eibenstr. 20/23, CH-8045 Zürich

Verkaufe Microsoft Flight Simulator, original, für DM 65,—, Tel. 09188/3326

Biete PC-10 III, 640 KB RAM, MS-DOS 3.3, 2 5¼"-Floppies, 6 Mon. alt, keine optischen u. technischen Mängel + Bücher, Tel. 07646/591, ab 14 Uhr, Dirk verlangen

Tausche Lösung von Indy 3 und Zak mit Police Quest und Space Quest! Schreib an: Kurath Stefan, Büntli, CH-8890 Flums, 100% Antwort

Verkaufe 5¼" Originale: Sherman M4, Populous, Sim City, Empire, Pete Rose, Football Manager 2, Tel. 07131/572842 Ralph, PS: suche PC-Engine-Module!

Komplettlösungen für DM 5,— + 1,30 Rückporto; Liste 0,50 + 1,30, z.B. PQ2, Larry 1-3, KQ1-4, SQ3..., Uwe Bareuter, Am Berg 27, 8620 Lichtenfels

IBM-komp. Highscreen PC inkl. Monitor, Game-Card, Joyst. 3½" + 5¼" Floppy, Disketten + Spiele — für nur VB 990,— DM — (ab 17 Uhr), Tel. 0208/496439

Verkaufe: Populous (3½") 40 DM, The Third Courier (5¼") 30 DM, Tongue of the Fatman 30 DM, suche Sierra & Lucasfilm Games (3½"), Tel. 0261/37209 (Jens)

Verkaufe oder tausche Pool of Radiance, Space Quest 3, Larry 3, Manhunter, NY, Loom je 50 DM und Deluxe Paint II Enhanced für DM 120,—, Reinhard Gerfelder, Tel. 06108/68892

Suche Tauschpartner für PC/AT, 3½" und 5¼". Schickt Eure Liste an: Adrain Steblig, Mattenweg 7, CH-6467 Schattdorf oder ruft einfach an unter Tel. (9941) 44/22512 an

Verkaufe: auf 3½" + 5¼"-Disk original, Wolfpack DM 60,— oder Tausch gegen Falcon F-16, D. Grimm, Tel. 05175/2652

Verkaufe orig. Spiele f. PC: The Third Courier, Bargames (3½"), Don't go alone (5¼"), Manhunter N.Y. (3½"/5¼"), je 40 DM, Matthias, Tel. 07641/8907

Suche Tauschpartner für PC/AT-Spiele. Tausch Indyanapolis 500. Suche z.B. Testdrive 2, PQ2, SQ2, SQ1, Loom, David Wolf o.a., Tel. 07146/6979, ab 18 Uhr

Suche War in Middle Earth, Zak McKracken u.a. Adv. u. Rollenspiele (mögl. dt.), zahle angemessen! Stefan Lück, Zollstr. 2, 7858 Weil am Rhein

Verkaufe: VGA-Grafikkarte! Billig! M1 Tank Platoon 80,— 20000 Meilen unter dem Meer 45,—! Melden unter Tel. 06033/65399

Suche Tauschpartner für PC (3½"), habe Sim City u. PGA-Tour Golf, Tel. 08389/474 Klaus, nach 18.30 Uhr, lang läuten lassen

Suche für CGA/3½": deutsches Monopoly, Dieter Rentsch, Preungesheimer Weg 5, 6368 Bad Vilbel, Tel. 06101/83732, 12-13 Uhr

Suche Sim City, Champions of Krynn, Harpoon, Nuclear War, Secret of the Silver Blades und A-10-Tank-Killer, Tel. 06221/765333 (16-20 Uhr)

Verkaufe Gamecard für 20 DM, ist kaum benutzt. Ruft an: Tel. 0221/635190 oder schreibt an: Te-Ho Park, Sigwinstr. 59, 5000 Köln 80

Verk. orig. Logo, Rock'n Roll, Klax, PGA-Golf, Archipelagos, Pipemania, Waterloo, Gunboat, Window Wizard, Atomix etc., DM 40-45, Tel. 02151/397288

■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
Welcher Spielefreak hat Lust zum Tausch von PC-Games? Tobias Schulze, Zilleweg 62, 3167 Burgdorf

Österreich: Suche günstigen Akustikkoppler oder gebrauchtes Modem, Andreas Schlosser, Am Stadlfeld 10, A-4040 Linz

Verkaufe Spiele: Budokan, Samurai, Dragon Wars etc. je 55,— DM. Suche Rollenspiele und PC-Kontakte aller Art, Tel. 06331/41665

Suche Tauschpartner für IBM-PC-Spiele. Habe Ultima 6, Xenon 2. Schreibt an: Jochen Tews, Am Lerchenfeld 38, A-4020 Linz, Austria

Verkaufe, tausche, kaufe alles von Sierra, Lösungen + Anleitungen sind erhältlich. Schreibt nach 8886 Zweiler FAAG-SFC, Mödinger Str. 16

★ ★ PC ★ ★ Verkaufe Ultima 6, Pirates, Manhunter 2, Sim City u.a., Thorsten Schröder, Jungholzweg 8, 7410 Reutlingen 3, Tel. 07121/550468

Deluxe Paint Animation PC für 190,— zvk., originalverp., Ralf Krippner, Alter Sportplatz 16, 6967 Buchen 9

Money Backs 40,—, Railroad Tycoon 75,—, Starflight I 45,—, Iceman 45,—, Sentinel World I 50,—, Bundesliga Manager 50,—, UMS 40,—, Wayne Gr. Hock. 50,—, Tel. 0721/753595

★ ★ ★ PC-Originale ★ ★ ★
Arthur + Fish + Sword of Aragon + Phantom Fighter + Rings of Zilfin = zusammen 100 DM
★ ★ ★ Tel. 06021/75296 ★ ★ ★

Suche das Spiel North and South. Angebote bitte an Alexander Reichert, 7312 Kirchheim/Teck (nur für 3½" und Hercules-Grafik)

IBM-Originale zu verk. 5¼": Face off (25 DM), Italy 90 (45), Indy 500 (40), Manchester UTD (40), schreibt an T. Wolter, Bendenweg 13, 5300 Bonn 1 für Infos!

Verk. PC orig.! PQ2, Goldrush, Curse, Pool of Rad., War in Middle Earth, je DM 40,—, Don't go alone DM 20,—, Tel. 0721/697052, Marc verl.

Tausche Conquest of Camelot geg. Loomod., Zak McKracken, King Quest IV, Tel. 09074/2731

Div. Originalspiele zu verkaufen o. zu tauschen (Def. of the Cr./Budokan/Block out/KQ1-3/PQ1/Their fin. Hour u.v.a.). Liste anfordern, Tel. 04131/402268

Biete 688 Sub Attack 50,—, Imp. Mission II 30,—, Freedom 30,—, L.A. Crackdown 30,—, Kings of the Beach 40,—, Flightsim. IV 100,—, Jordan vs. Bird 40,—, Tel. 0203/730247

■ MS-DOS ■ MS-DOS ■ Suche Tauschpartner für PC/AT (5¼", 3½"). Habe Spiele wie Budokan, Indy-3, Xenon 2. Schicke Deine Liste an: Christian Bürgin, Altbrunnenweg, CH-4410 Liestal, 100% Back!

Suche Games für MS-DOS (3½"), sowohl auch alle Art von Programmen! Angebote bitte an: Klaus Kohler, Ulrichstr. 16, 7086 N.-Dehlingen

Tausche Col. Bequest + Codename Iceman (engl. Handb.) gegen SQ3, PQ2 o. LSL3, M. Morgenthaler, Schweizistr. 1, CH-5102 Rupperswil, Tel. 0041/64/473817/18.00-19.00

Verk. Champions of Krynn DM 65,—; Dark Side DM 35,— oder tausche gegen Sierra Games, außer SQ, PQ, KQ, Larry, Armin Sirch, Schloßweiherstr. 11, 8949 Pfaffenhausen, Tel. 08265/538

Suche Games für IBM-PC. Schickt Listen an: Simon Andenmatten, Churfirstenstr., CH-7310 Bad Ragaz

Österreich: suche North & South (original), biete öS 450,—, Zuschriften an: Jürgen Kovacic, Groß-St. Florian 209, 8522 Groß-St. Florian

Verkaufe orig. PC-Spiele: Wayne G. Hockey, Sim City je 35 DM, Tausche evtl. gegen andere Originale! Tel. 05506/8242 (Marcus)

Verk. Originale für MS-DOS PCs: U.M.S. 40,— DM, LHX 50,— DM usw. Suche Indy 500, 688, North and South, Gunship, Red Storm Rising, nur Original, Tel. 05542/8881

Verkaufe PC orig. Populous, Indy 500, Leg. of Färg. u.v.m. je 40 DM, suche Rings o. Med., Dragon Flight, PGA-Golf, Tel. 08064/1007, M. Huber

Verkaufe orig. Spiele 5¼", Ultima VI 40 DM, TV-Sports Football 35 DM, Wasteland 20 DM, Spiel wird am selben Tag verschickt, Tel. 07946/6945

Verkaufe Sim City + Oil Imperium, Originale! Nur 45,— (SC) 35,— (OI). Anfragen an Jan Stelzer, Waldweg 27, 3101 Nienhorst, Tel. 05085/1490 (ab 18 Uhr)

Verkaufe IBM-Originale: Full Metal Planet 35 DM, Budokan 40 DM, Starflight 2 40 DM, Face off 40 DM, Populous 40 DM, Bad Blood 45 DM, Tel. 02623/4455

Amiga 2000B, 1084 Mon, ext. LW, XT K., EGA-K., Thomson Mon., 640 K, Turbok. (ca. 7 MHz), Amiga Stereoverst., Software, 20 MB FP, 1 PC J. + J. Karte, FP: 3800, Tel. abends 02134/32855

Verkaufe Psion Chess und Might u. Magic I je DM 30,—, Tel. 089/5236282, ab 18.00 Uhr

Verk. für PC: Xenon II, Indy III Adv., Speedball, Populous, Bould. Dash II, Temple of Apshai Trilogy für je 40,—. Anrufen ab 18.00 unter Tel. 06431/6175

Hallo MS-DOS-Freunde!
Suche Tauschpartner für Spiele auf 5¼" und 3½" Disketten aus allen Genres (keine Billigspiele)! Schreibe zurück! Andreas Betz, Eichendorffstr. 10, Dauchingen

Kings Q. 1-4, Zak, Oil Imper., Ultima V, Space-Q 1 + 2, Wall-St., Indy 3; alle orig.; verl. je 40 DM o. tausche geg. Loom o.a., Tel. 0202/420812, abends

Verk. orig. Dragons Lair 1 für 40 DM (NP 140 DM) mit Verpackung, Codeschirm, usw., Marko Tatge, Im Wäldchen 3, 3053 Haste 1, Tel. 05723/82497

Verkaufe günstig Akustikkoppler 300, 600-1200 Baud, 150 sFr., nach VB, Gamebluster inkl. Silpheed u. Larry 2, 230 sFr., nach VB, CH-Tel. 0041/71/724112, verlangt Patrick

Verkaufe original PC-Games: Bad Blood, Space Rogue u.a. Tausche auch gg. andere Originale, Tel. (0271) 75634, ab 17 Uhr

Verk. original Xenon 2 mit dt. Anleitung: 5¼" oder 3½" 30 DM. Suche Ski or die 5¼", Tel. 04101/208324

Verk. Euro-PC + MM12 Monitor + MS-Works + MS-DOS 3.3 + GW-Basic + Maus + CGA Emulator + Diskbox, NP 1460 DM, VHB 1100 DM, Tel. 04122/55184, Daniel verl.

Suche PC (5¼"): Their finest Hour (mit Anleitung) 40,— und alte Power Play-Hefte: 6/90 + 7/90, an Daniel Hegele, Säntisweg 15, 7989 Amtzell, Tel. 07520/6940

Verkaufe, tausche Conquest's of Camelot PQ II, Larry I-III, KQI-III, Pharao Ooze Emanuelle usw. bei Tausch. Bitte Liste an Robert Schüller, Kölnstr. 89, 5300 Bonn

Suche Tauschpartner für Euro PC. Meine Adresse: Dirk Assmus, Kreuzhornweg 9, 2055 Dassendorf

Suche original Space Quest 1 für den PC, zahle 20-25 DM, außerdem suche ich alte Power Plays (1/88 bis 1/90), Christian Maassen, Tel. 09720/408

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
Turbo-Pascal 5.0 dt. mit M&T-Lehrbuch (neu) DM 260,—, Gerhard Fürst, ☎0911/762525
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Suche möglichst günstig Empire oder sonstige Strategiespiele (nur Originale), Tobias Egert Tel. (04298) 4259, von 16-21 Uhr, (5¼")

Suche: PC-Video-Adapter zum Anschluß eines TV mit AV-Buchse an die normale Graphic-Card, Vincenz Dreger, Herrenmatte 15, 7807 Elzach

NINTENDO

Gameboy inkl. 4 zusätzliche Spiele und Tasche DM 350,—, etliche Originalprogramme für **Amiga billigst** abzugeben, Tel. 0211/719671 (Tim), 16-19 h

Verkaufe Nintendo Grundgerät mit Ice-Climber und Zelda II für 200 DM, Tel. 040/231231

Tausche Top-Gun gegen Kid Ikarus oder Castlevania, Tel. 02642/23816 (Christoph)

Verkaufe Nintendo Gameboy mit Puzzle Boy, Mario Land, Tetris, 4 Monate alt für 200,— DM, Tel. 0451/36907 Tim Wasle

Suche Baseball-Modul für Gameboy, Tel. 0203/727397

Achtung Gameboys! Tausche Nemesis gegen Tennis oder Puzzleboy, beides bitte gut erhalten, Michael, Tel. 06421/392236, Kreutzacker 15, 3550 Marburg

Tausche meine Gameboy-Module (dtsch. Anl./o. Verp.), Tennis, Super Mario, Golf gegen Blodia, Flipull, Quarth od. ähnl., ab 18 h, Tel. 06105/43004

Verkaufe Popeye, Ice Climber, Kung Fu, Castlevania I + II, Section Z, Track and Field II, Tel. 02626/7259, Hauptstr. 2, A-7031 Krensdorf, Österreich, Markus Puntigam

Suche im gesamten Ruhrgebiet, Tauschpartner von Nintendo-Module, auch (U.S.), Tel. 02323/41952, ab 20.00 Uhr

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
Suche Gradius u. Life Force. Habe Metal Gear u. 5 MB 2, Tel. 07151/32345, ab 14.00 Uhr
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Kaufe, verkaufe und tausche Nintendo-Games! Habe unter anderem: Tiger Heli, Top Gun, Trojan, Life Force und andere. Ruft an unter Tel. 06337/6274

Suche U.S. Nintendo-Module. Schick' mir Dein Angebot zu: P.H., J. Vermeerstr. 39, NL-7556 Im Hengelo, Holland

Tausche, kaufe und verkaufe **Nintendo**-Module! Auch **japanische** Games! Carsten Hünerberg, Beuthstr. 4, 4000 Düsseldorf 1

Verkaufe Tennis, 5 MB 1, Volleyball und Exite Bike, Tel. 07131/572842 Ralph, PS: Suche PC-Engine-Spiele, bes. Splatterhouse, Nectaris

Verkaufe: Super Mario 1 für 50 DM, Super Mario 2 für 80 DM, Gradius für 70 DM und Ghosts'n Goblins für 70 DM, Tel. 0761/800904, erwarte Anruf, PS: tausche auch auf Anfrage



Das Heft mit der Diskette ist da!

Das Super-Softwarepaket für den Amiga-User.

- "Designers Pencil", das Grafikstudio fürs Wohnzimmer: Über 50 Funktionen und eine komfortable Bedieneroberfläche lassen Ihrer künstlerischen Ader freien Lauf.
- "Penalty", die realistische Eishockey-Simulation. Hier kommen Sie und Ihr Joystick ins Schwitzen.
- "Sound Construction Set": Ein pfiffiges Tonstudio für den Amiga.
- "Patch": Das Geschicklichkeitsspiel für Könner.

Amiga Power-Disk gibt es ab 12.9.90 an Ihrem Kiosk

NINTENDO

★★★ **Sonderangebot** ★★★
Eiskalter Preis für heiße Nintendo-Konsole + 12 Topspiele (Castlevania 2, 5 MB 2, Punch Out), Tel. 05242/42828

Aufgepaßt!
Verkaufe Gameboy mit Tetris, Tennis, Verbindungskabel, Kopfhörer + 4 Batterien für 200,— DM, Tel. 06205/32366

Nintendo! Suche Metal Gear (Preis nach Vereinbarung)! Verkaufe: Wizard + Warriors! Tausch möglich! CH-Tel. 031/853274, verlangt Adrian (Schweiz)

Suche Gameboy-Modul Tetris und Super Mario-Land. Zahle jeweils 30 DM, Tel. 02195/4938, ab 18.00 Uhr, Andreas (außer Dienstags)

Verkaufe Gameboy mit 6 der besten Spiele: Nemesis, Tennis, Castlevania usw., alles in Top Zustand für 320 DM, Tel. 06257/81415 (Gerald)

Hallo Nintendo-Fans! Verkaufe Rad Racer, Kung Fu, Mach Rider u. Pinball. Angebote an Torsten, Tel. 0421/256260

Suche dringend Nintendo-Nes mit oder ohne Spiele. Suche auch Sega-Mast.-Games (Ultima 4, Ghostb., usw.), Ingo Kranz, Lilienthalstr. 11, 2870 Delmenhors

Verkaufe neuwertiges NES + Profi-Joystick Ni-5 + 7 Top-Spiele (z.B. Zelda II, Cobra Triangle, Punch Out), 100% o.k. für 510 DM, Tel. 06174/62284

Verk. US + Jap.-Module günstig, Ninja Gaiden 1 + 2, Batman, 5 MB 2, Strider, Bubble Bob, Super C Shadow-Gate, Super Sprint, R. Hirsch, Radolfzeller 8, 8000 München 60

Tausche: Machrider, Donkey Kong Jr., Xevious, Galaga. Suche: Mega Man, Turtles, u.v.m., Tel. 089/968331, ab 19 Uhr, Mischa
■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

Kaufe und tausche Japan- und Amerika-Module! Tel. 06131/678477 (16-21 h), PS: Suche auch neue PC-Enginge-Module! Greets: TSI TDW!

Verkaufe Nintendo Gameboy mit Spiel-Puzzleboy für 140 DM (VB), Tel. 02623/2616 (ab 15 Uhr anrufen)

Verk. NES inkl. 7 Kass. (Trojan o. Kid Icarus, Donkey Kong Zelda u. andere), Tel. 07072/5914, 1930,— bis 2130,—, Hartmut, VB 500, da im Dez. '89 gekauft (fast neu)

Verkaufe NES, 4 Spiele, extra Joystick, alles super Topneuzustand, nur komplett, VB 350,— DM, tausche Mega-Drive-Spiele! Tel. 08395/7205

★ Gameboy ★ Suche Spiele für alle Gelegenheiten, Tel. 0421/451084, PS: ruhig auf Band sprechen, melde mich garantiert!

Suche und verkaufe US- und japanische Nintendo-Games. Suche auch Spiele für SMS, Tel. 07031/275196 (fragt nach Frank)

Tausche Gameboy-Module Solar Striker gegen Golf o. Super Mario-Land, Tel. 04251/3717

Verkaufe Lifeforce für Nintendo Metalversion mit Anleitung für 60 DM, noch ungebraucht (Neuwert 119 DM), Nathan Thomas, Winkelriedplatz 2, CH-4053 Basel, Tel. 061/357758

Tausche Gameboy-Spiele Nemesis, Castlevania und Quarth gegen andere Module, Lars Walter, Pommernring 45, 2400 Lübeck 14, Tel. 0451/301703

Gameboy — Suche Module aller Art, möglichst günstig, ab 18 Uhr, Tel. 040/7605374, eventl. auch Tausch

Biete: Urbahn Champion (45,—), Fußball/Soccer (45,—), Volleyball (45,—), ab 14.00 unter Tel. 040/666688

Wer schickt mir kostenlos eine Komplettlösung zu Simon's Quest (Castlevania 2)? Abs.: Patrick Joneleit, Möörkenweg 18 a, 2050 Hamburg 80

Gameboy mit Tetris & Kopfhörer & 2 Playerkabel zu verk., erst 1 Monat alt, nicht gebraucht! Tel. 02261/61189 (Karsten), komplett nur — 100,— DM —!

USA: Software + Hardware zu verkaufen. Liste verlangen für alle Systeme: VGE, c/o Mayourian, 123-33 83 rd. ave. Apt. 302, Kew Garaens, New York 11415, U.S.A.

Zu verk.: US-NES, ich habe NES-Adventage, US-Spiele: z.B. Rygar + L. Wings Athena, Mag Max, BRD-Spiele: z.B. Track and Fields II, Rushn Attack, Preis auf Anfrage, Tel. 06124/2429

Ich verkaufe Nintendo und 6 Games, Yves Marx, Luxemburger Str. 315, 5000 Köln, Tel. 0221/442439

Verkaufe NES-Spiele wie Metal Gear, Kid Icarus, Metroid, Urban Champion... Denis Vukosav, Metzdorfstr. 2, 6600 Saarbrücken, alles zum ½ Preis

Verkaufe NES + 10 Spiele (Life F., Mega M, Zelda 1 + 2, u.a.) für nur 450 DM! Alles 100% o.k.! Ruft an unter Tel. 06173/67367 (Dirk), erst ab 19.00 Uhr

Suche Nintendo NES für ca. 150 DM, suche Nintendo-Games, suche und tausche Sega-Master-Games: Ultima 4, Cal. Games, Ingo Kranz, Tel. 04221/23123

Verkaufe Nintendo-Module von Zelda bis Metal Gear, 14 Spiele, Preis VS, Tel. 02272/81428

Verkaufe und tausche NES-Module (US), Contra, Track & Field II, Bionic Comando, The Adventures of Bayou Billy, Life Force, etc., Tel. 05136/82078, Thomas

Entzug muß sein, deshalb verkaufe ich den süchtig machenden Gameboy inkl. Superspiel Castlevania für billige 150 DM, alles originalverpackt, Tel. 07375/439

PC-ENGINE

Verkaufe 6 PC-Engine-Module für DM 180,—, Michael Rützel, Oderstr. 5, 2190 Cuxhaven, auch Engines zvk., Tel. 04721/61195

Tausche meinen Amiga 500 gegen PC-Engine + Module, Amiga mit 50 Disks, verkaufe Amiga auch, Tel. 04194/7107 (Gunar), PC-Engine PAL

Suche alte und neue PC-Engine-Games. Listen an: F. Lerch, Ringstr. 9, CH-4455 Zunzgen, Tel. 061/982390, prüfe jedes Angebot!

Tausche od. verk. Son Son II, Shanghai, Winning Shot, R-Type II, Wonderboy II, Tales of M., Tel. 08121/71174

Möchte Paranoia + Vigilante gegen R-Type I + II tauschen (nur zusammen), Tel. 06264/398 Gernot

Kaufe PC-Engine-Konsole und Spiele und Zubehör. Angebote an: E. Maus, Gabrielistr. 6, 8501 Allersberg, Tel. 09176/5577

PC-Engine PAL + RGB, 2 Joypads, DM 200,—, 11 Top-Hits: Sonson II, Dragon Sp., Tiger + Mr. Heli, Galaga 88, Nectaris, Tennis, W'Boy DM VB, Tel. 089/704654

Verkaufe PC-Engine PAL mit 3 Modulen für VB 330 DM, alles in Ordnung, mit 1 Joypad, Tel. 02948/784, ab 18.00 Uhr anrufen, Christian

Tausche od. verkaufe Ninja-Warrior & Dragon-Spirit! Suche Sonson, Soldier, Splatterh. etc., Angebote an Thomas Denk, Stötting 22, A-4961 Mühlheim

Suche WC-Tennis und PC-Engine/Sega Fan No. 3 bis 7, tausche PC-Eng./Gameboy und Mega-Drive-Soft, C. Wissink, Dalkruid 16, NL-1112 PN Diemen, Tel. 020/995620

Suche PC-Engine-Spiele zu kaufen! Verkaufe auch Kato + Ken. Ruft an unter Tel. 06028/7558, tausche auch z.B. Bloody Wolf und Amiga-Spiele, Mike

Verkaufe PC-Engine + 19 Module, z.B. R-Type I + II, Dragon Spirit, Tiger Heli, Dungeon Expl. u.a. für 800 DM oder tausche gegen Amiga 500, Tel. 02365/47234

Tausche PC-Engine-Games! Habe z.B. Mr. Heli, L. Axe, Ninja Warriors u.a., suche Dodge Ball, Shinobi, N2-Story u.a., Chris Brunner, 8313 Vilsbiburg, Tel. 08741/6860

PC-Engine S6 mit ca. 12 Modulen und XE1 Joystick zu verkaufen, auch einzeln, Preis VB, öfter versuchen, Tel. 04721/61195

PC-Engine-Module zu verkaufen! 8 Stück für DM 300,—, viele Neuheiten, Tel. 04721/61195

Ihr sucht immer noch den altimativen Videospielclub, der alle Systeme (auch Neo-Geo) behandelt? Info einfach unter Tel. 02202/37609 anfordern!

Verkaufe für je 45,— DM: Ninja Warriors, Dragon Spirit, Dungeon Explorer und Vigilante, Tel. 02858/6422, RGB-PC-Engine (2 Joypads + 5 Pl. Adapt.) für 240,— DM

USA: Software + Hardware zu verkaufen. Liste verlangen für alle Systeme: VGE, c/o Mayourian, 123-33 83 rd. ave. Apt. 302, Kew Garaens, New York 11415, U.S.A.

Verkaufe PC-Engine RGB mit 10 Spielen wie Gunhed, PC Kid, Neutopia, WC-Tennis Bloody, W. Dragon Sp., Alien Crush usw., Spiele evtl. auch einzeln, VB 850,— DM, Tel. 0511/831583

Suche Games + Zubehör für PC-Engine! Angebote bitte an: Thomas Wiesinger, Haidfeldstr. 1, A-4060 Leonding, Austria

SEGA MEGA

Verk. Insector X 70,—, PC-Engine: Image Fight + S. S. Soldier je 70,—, CD-Ga.: Red Alert 80,—, Side A. Special 50,—, ROM Stadium 40,— DM, Tel. 08241/2951

Verkaufe Sega Mega inkl. 8 Spiele, z.B. Super Shinobi, Thunderforce III, World Cup Soccer Ghosts'n Ghouls etc., RGB + PAL, 1A-Zust., VB 950 DM, Tel. 089/7917108

Verkaufe Sega-Mega-Drive mit 4 Spielen für 350 DM, Tel. 089/846251, Matthias

Wer tauscht PC-Engine oder Sega-Mega-D. gegen C64 II, Floppy 1541, Farbmonitor + 110 Disks und 1 Joystick? Ruft an unter Tel. 06321/12472

Suche Sega-Mega-Drive, möglichst billig! 100% funktionsfähig, Sebastian Schwingenschlegl, Tel. 089/851250

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
Kaufe/verkaufe/tausche Spiele für das Mega-Drive, Tel. 0212/15629, ab 17.00 Uhr
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Phantasy-Star II, englische Version, nur 110,— DM, 3 Monate alt, Tel. 05608/1397 Lars Weide

Achtung! Ich suche gebrauchte Spielmodule für SNK Neo Geo, zahle je Modul 200 bis 250 DM, Tel. 02872/7369, 19-22 Uhr, PS: tausche auch NES + Gameb.

Suche RGB PC-Engine, Galaga 88 R-Type 1 + 2, Gunhead (400 DM), RGB Mega-Drive, S. Shinobi, T. Force 2 + 3, Golden Axe (400 DM), tausche auch C64 + Zubehör, Tel. 02922/1028

MD: Verk. N. Zeal. Story f. 70 DM; Thunderforce II f. 59 DM; Phantasy Star II/USA f. 99 DM; PCE: Son Son 60 DM; Tel. 05069/2622 (nur Sa/So)

Verkaufe Sega-Mega-Drive (PAL + RGB) ohne Spiel VHB 200,—, meldet Euch von 15-18 Uhr unter Tel. 06737/9796 (Markus)

Verkaufe 2 Wochen altes RGB-Mega-Drive + Alex Kid für 300 DM VB! 6 Monate Garantie! Außerdem: Super Shinobi, Thunderforce 3, Kujaki-OH2, u.v.m.! Tel. 07352/8970 (Frank)

Verk. Sega-Mega-Drive RGB/PAL, 2 Joypads, 4 Module, Kopfhörer, VHB 700,— DM, Tel. 04371/9372, ab 20.00

ANKAUF
Gebrauchter Mega-Drive und Atari VCS-Module, Christian Blendl, Tel. 09406/559

Suche MP Spiele, gebrauchte + neue! Suche auch Spiele für PC-Engine + Gamebox! Verkaufe und tausche auch! Ruft an unter Tel. 02405/93940 (Herbert)

Suche Neo Geo und europ. SMD Konsole sowie Spiele. Tausche Amiga Games gegen Module. Alex. Tinschert, Waller Heerstr. 50, 2800 Bremen 1, Tel. 0421/391352

Verk. Lynx + Calif. G. + Blue L. + Gauntlet + Gates of Zend. + Electrocop., alles Top Zustand, 2 Mon. alt, Preis VB (ca. 450 DM), Tel. 06831/1504, Mo-Fr ab 14.00

Verkaufe Ghostbusters, Eswat und World Cup Soccer, Tel. 06782/5823, ab 19 Uhr

Verkaufe MD-Module Ghostbuster, Batman, Air Diver Thunderf. II, Sokoban, Joystick XE 1ST, Thunderblade und andere, Tel. 08142/17369

Suche Sega-Mega und PC-Engine preisgünstig! Tel. 0561/84796 Stefan Pohlmann, 3500 Kassel, Holländische Str. 150

Kaufe, verkaufe o. tausche Mega-Drive-Games. Suche Kontakte im Raum Göttingen, habe älteres u. Top-Neues, Tel. 0551/74829, ab 16.15 Uhr

Verkaufe folgende Module: Tatsusin 50 DM, Kujaki 4-OH II 50 DM, Gh. Ghosts 60 DM, New Zea. Story 70 DM; PC-Engine R-Type II 50 DM, Tel. 02822/52527

Mega-Drive und PC-Engine-Sammlung zu verkaufen, reihenweise Wahnsinnspreise ab 15,— DM, Tel. 02938/3706

Suche f. Gameboy Castlevania (billig) und Gameboy für unter 150 DM, Tel. 0431/782464

Kaufe Mega-Module oder PC-Engine-Games. Suche Gameboy um 100,— DM. Verkaufe Alex Kidd um 50,— DM, Kujakuo II um 65,— DM, Wataru um 30,— DM, Austria, A-Tel. 07752/45663

Tausche Mega-Drive-Module u.a., Thunderforce, N. Zealand Story, Kujakuo II, suche Super-Monaco GP., Afterburner, Phantasy Star u.a., Tel. 05021/13259 Clemens

Tausche Forgotten Worlds und Rambo gegen Sokoban, DJ Boy, Ghouls'n Ghosts oder Afterburner, Tel. 02421/61269, Di-So ab 20 Uhr

Suche Spiele für's Mega-Drive, zahle je nach Spiel DM 55-65. Angebote bitte an Marcus Schröter, Lipschitzallee 59, 1000 Berlin 47 oder Tel. 030/6034450

Einen MD-Fan, der nicht in unserem Club ist, gibt es nicht — oder? Dann aber schnell! Indo bei: VGC, A. Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladb. 2

Swiss ★★ Kaufe immer Sega-Mega-Drive-Module, zahle gut ★★★ suche besonders Afterburner, Super Hang on, Rambo III. Ruft schnell an unter CH-Tel. 062/692535 Stefan

Verkaufe Thunderforce III und Eswat für je 60 DM, Tel. 0711/232504 (Guido)

USA: Software + Hardware zum Verkaufen. Liste verlangen für alle Systeme: VGE, c/o Mayourian, 123-3 83 rd. ave. Apt. 302, Kew Gardens, New York 11415, U.S.A.

Kaufe, verkaufe, tausche PC-Engine + Sega-Mega-Drive-Spiele. Kaufe auch ganze Konsolenbestände auf. Suche Neo Geo, Phan. Star 2, Tel. 02622/83517

Suche Sega Mega mit Spiel(en), zahle bis 300 DM, Tel. 069/398673 (Martin)
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
Hallo Tobi, Karsten, Santo

SEGA MASTER

Verkaufe Sega-Master + 3 Spiele für 350 DM (alles 100% o.k.), Toulakis Michail, Hirschlander Str. 25, 7250 Leonberg 6, ab 18.30 Uhr

Biete Sega-Master-Syst. + Lightphaser + 3D-Brille + Unit-Fire + 24 Spiele, u.a.: Alex Kidd 1 + 2 + 3, Wonderboy 1 + 2 + 3, Neupr. ca. 2900 DM, VB 1300, Tel. 02052/82081, ab 19.00

Verk. Sega-Master, 3D-Brille und 12 Spiele (NP über 1100 DM), für 600,— DM, Tel. 0911/550148

Verk. Sega-Master + 2 Joypads + Joystick + Light Phaser + 9 Games für 680 DM, Tel. 02191/660632 (Oliver)

Hilfe! Wo finde ich bei Phantasy Star den Gouverneur? Wo sind der 2. und der 3. Schlüssel bei Miracle Warriors? Tel. 05041/61964

Suche Phantasy Star u. Y's u. Miracle Warrior u. Sega Konsole, Tel. 08121/71174, verk. Phantasy Star II (engl.) für Mega-Drive

Verk. Sega-Master, 2 Monate alt, fast nicht gebraucht + Spielkassette von Cyborg Hunter kompl. 250 DM, meldet Euch bei Christos Slavoudis, Tel. 07143/22292

Sega-Master-System für 180 Fr., Spiele für je 40 Fr. zu verkaufen. Liste anfordern! Dani, Hohlstapfenweg 4, CH-9410 Heiden, Tel. 071/914649

V. Capt. Silv. My Hero, Ninja, Thund. Blade, Resc. Miss. Ghosthouse, Bankpan. Gal. Force zus. 200, je 30 DM, Tel. 061/6811830, Zimmer, Clarahofw. 16, CH-4058 Basel, Schweiz

Der Wahnsinn-Sega! Sega-Master-System mit Lightphaser u. 3D-Brille, sowie 18 Spielen, zum halben Preis zu verkaufen, Tel. 04321/528444

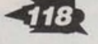
Verk. Sega-Master + 2 Controlpads + Rapid-Fire + 4 Spiele (Captain Silver Ghost-House, Rampagne, Tennis Ace) für 450 DM, ab 17.00 Uhr, Peter Klein, Tel. 0641/47567

Verschenke SMS + 3 Joypads + 15 Top-Module (Das Beste vom Besten) z.B. Aleste, Wonderboy 1, 2, 3, usw. (NP. 1700 DM) für schlappe 750 DM, Tel. 0621/22087, Adam

Suche die Spiele Quartet, Choplifter, Zillion und Black Belt, zahle bis 40 DM pro Game, Tel. 0049/81/220372 (Josef)

Suche Sega-Master! Biete 4 Nintendo-Spiele: Zelda II, Top Gun, Castlevania u. Wizard and Warriors, Tel. 09264/1467, ab 18 Uhr

Suche Module für Sega, Sega-Mega-Drive, Nintendo und PC-Engine: Roger Kerber, Rendsburger Landstr. 58, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/641670, ab 20.00 Uhr



Private Kleinanzeigen

USA: Software + Hardware zu verkaufen. Liste verlangen für alle Systeme: VGE, c/o Mayourian, 123-33 83 rd. ave. Apt. 302, Kew Gardens, New York 11415, U.S.A.

Verk. Sega-Master + 9 Spiele (Phantasy-Star, Wonderboy II + III) für 349 DM oder tausche gegen C-64 + Floppy 1541, Tel. 08171/17628 Mathias

Verk. Sega-Master + 2 Joysticks + Rapid Unitfire + 37 Module, z.b. Phantasy Star + Wonderboy I-III + Colvellius, für 1500,— DM, Tel. 02842/2089, von 17.00 bis 22.00 Uhr pers.

Verkaufe Sega-Master-System + Lightphaser + 6 Spiele (Golvellius, Gangster Town usw.), für nur 400 DM (Verhandlung möglich), Oliver, Tel. 0511/6963353

• • • Achtung, zu verkaufen! • • • Sega-Master-System + Joystick + Spiele, Spezialanfertigung, Tel. 08291/289 (19.00-21.00), Preis VS

Verkaufe Sega-Master mit 22 Spielen (Wonderboy I, II, II-YS-Phantasy Star — und noch mehr Adventure und Sportgames), VB 700,—, ab 19.00, Tel. 0221/591500

Sega 2 für 1, habe Alex 3, Lord of S., Altered B., Ghostb., Dead A., Casino G., D. Dux, suche Alf, Fantasy Star, Miracle W., CH-Tel. 041/221875

Verk. Sega-Master + 2 Spiele n. Vereinb. für 200 DM, Joystickball je 15 DM, div. Spiele für je 40 DM, Steinle, erst ab 14 Uhr, Tel. 089/3102391

Suche für Sega-Master das Spiel Golden Axe und Phantasy Star, zahle bis 60 DM, gleich anrufen, Tel. 08063/7369 (Marco)

Verk. NES + SMS + 22 bzw. 13 Module (30-70 DM) wegen Systemwechsel, Preis (alles): 1300 VB, Tel. 06431/3596, Kolpingstr. 1, 6250 Limburg, nach »Ingmar« frag.

Tausche Spiele für Sega Master, habe Wonderboy II, Shinobi, Alex Kidd I u. andere, Tel. 0231/350115

Kaufe und verkaufe Sega-Master und Sega-Mega-Drive-Module und Konsolen, kaufe auch Neo Geo, K. Rosenhahn, Fischelner Str. 8, 4156 Willich 1, Tel. 02154/40096

Verkaufe Sega-Mast.-Spiele Spy VS Spy (35,—); Wonderboy I, The Ninja, Zillion (je 50,—); Spellcaster (fast neu: 80,—), Ralf Kapries, Wiesenstr. 11, 5450 Neuwied 23

Verkaufe Sega-Module wie z.B. Y's, Alex Kidd I-III, Wonderboy I-II, u.v.a., ruft unter Tel. 08151/6994 an und fragt nach Sega

Stop! Verkaufe Sega-Master-System mit 5 Spielen (Shinobi, Out Run, Rocky, Hang on u. F-16 Fighter) kompl. mit Joypads, Adapter usw., 1A-Zustand für 380 DM, Tel. 02572/4897

ATARI ST

Biete folgende Spiele für je 20,— DM: Mewilo, Tanglewood, Jinxter, Tass Times, Midwinter (40,—), Pirates (35,—), Larry III (60,—), Tel. 02103/51627, abends

Verk. Originale: Blasteroids, Carrier Command, Hostages, Airball, Jagd a. rt. Oktober, Frostbyte, Xenon II je 19 DM, auch Tausch + Ankauf, Tel. 06471/41890

F19 Stealth Fighter 35 DM, Gunship 25 DM, Typhoon 10 DM, Starglider II, Roadblasters, Buggy Boy je 20 DM, Tel. 09342/4815

Suche dring. Futter für ST (z.B. Gunship, SDI-Odds Are, ST Toolkit 2, Drum Prg., Sequenc.). Liste an: A. Frey, Barbarastr. 21, 5200 Siegb. (Metacomco Ass?)

Verkaufe ST-Games: Rings of M. 40,—, Chambers of Shaolin 40,—, Xenomorph 40,—, Run th G. 35,—, Hard Drivin 30,—, Rock'n Roll 30,—, u.a., Harald Meyn, Tel. 040/7427292

Hilfe! Habe aus Versehen Disk 2 von Ultima V gelöscht. Wer kann sie mir kopieren? Tel. 040/5512553 (Tobias)

Verkaufe: De Re Atari, Mein Atari Computer, Das große Spielebuch 1 + 2, Compute's 3rd Book of Atari, Compute's 2nd B. of Graphics, Tel. 08561/8627

Achtung! Verkaufe ST-Floppy SF354 90 DM (orig. verpackt), UMS 40 DM, Falcon 50 DM, Clever & Smart 15 DM, alles Originale, Gfa-Basic 3.0 Buch (inkl. Disk), Tel. 07151/57450

Verkaufe oder tausche Games! Besitze Arkanoid II, Tetris, Spherical, Xenon II u.v.a. Liste anfordern bei: Kuen Christian, A-6574 Pettneu A/A 193

Suche zuverlässigen Tauschpartner für ST-Public Domain. Sendet Listen oder ruft an: M. Meiertoberens, Südring 95, 4830 Gütersloh, Tel. 05241/51091

Suche ST-Tauschpartner! 400 Disks, täglich neue Games, 100% Antwort! Sendet Liste an M. Meiertoberens, Südring 95, 4830 Gütersloh, Tel. 05241/51091

Tausche 3 Games Karate Kid 2, Arena u. 20000 Meilen u. d. Meer gegen 1 etw. Maniac M. oder TV-Sports Football, nur Originale, Tel. 089/799540 Mihm

Tausche PD-Soft für Atari ST jeder Art, besonders Grafik- + Sound-Disk's. Listen an Frank Brasche, Am Stadtpark 91, 8500 Nürnberg 10

Verkaufe meine Originalsoft! Habe Kick off 2, Police Quest 2, Blood Money, Speedball u.a. Ruft zwischen 15 u. 20 Uhr an bei Tel. 02401/3539, bis dann!

Carrier Command, Dragons of Flame, je 35 DM, Tel. 0431/393373

Wir verkaufen orig. ST-Spiele wie z.B. Kick off 1 + 2, Indy 3 Adv. + ca. 30 weitere Sp. zu günstigen Preisen, alles 100% o.k., Tel. 07431/62832 Thorsten

Suche original Rollenspiele oder Adventures (vor allem Infocom)! Thomas Ritter, Rothleiten 68, A-8130 Frohnleiten, Tel. 03126/2064

ST! Suche Originale: R-Type, X-Out, Turrican. Schreibt an: H. Heidloss, Kötzschenbrodaer Str. 183, DDR-8122 Radebeul, PS: Bleche 30 DM/Game — thanx!

V.AT. 2600 + Boxing, Des. Falc. Nightstalker, Starvojag. zus. 50 DM, Tel. 061/6811830, Zimmer, Clarahofweg 16, CH-4058 Basel, Schweiz

Verkaufe Originale, z.B. Indiana Jones, Populous, Dungeon Master u.v.a. für 30 DM pro Stück, Tel. 0831/13532 Florian Herfurth, Rottachstr. 46, 8960 Kempten

Suche: Pirates + Larry 1 + 2 + 3, tausche oder verk. Populous Indy Adv., Zak McKracken (40 DM), Sundog (30 DM), Patrick Steigemann, Tel. 04131/43353

Atari Video Computer System! Suche alte + neue Spiele für die alte Konsole! Höchstens 5,— DM! Ruft an unter Tel. 0202/300279, André Mondri, Wuppertal 1

Verkaufe Bloodwych mit Pläne + Lösung 45 DM, Klax Day Pharao, Oil Imperium je 40 DM, Hollywood Poker pro, Phantasie 3 je 30 DM, Tel. 089/3132154 (Thomas)

Verkaufe Maniac Mansion mit L + P 45 DM, Grand Monster Slam, H. Poker pro, North and South, Rock'n Roll, Hostages je 30 DM, Tel. 089/3145609 (Christian)

Verk. orig. Dark ca. 35, Formula One 30, Gauntlet 2 35, Indiana Jones 25, Kick off 30, Pirates 40, Predator 30, RVF 40, Slap Fi. 30, Tel. 0531/336833 Holger

Verkaufe Atari 1040 STE mit SM 124, Philips CM8802 Coloman, Star LC10, Drucker, Zubehör, Joystick, 1800,— DM/VHB, Tel. 07251/85989, Boris, ab 19 h

ST — Verk. orig.: Virus, Hostages, Star Trek, Purple Saturn Day, Cosmic Pirate, Terrorpods u.a., suche/tausche Oids Libraries, Tel. 09123/4259

Verkaufe 520 ST + Floppy SF 314 + SM 124 + viel Zubehör + orig. D. Master, P. Panther, Leather Goddesses, evtl. einzeln, Preis VB, Tel. 07581/6288, Christian

Originale — suche Ultima 5, biete Midwinter, verk. o. Tausch Powerdrome; Rock'n Roll; R-Type Toobin, Bio Challenge; Zynaps Thunder Blade, Tel. 0221/6801897

Suche Full Metal Planet, tausch orig. Starfight 1, Dungeon Master, Kick off, Univited, Pirates oder verk., Tel. 0251/218389, Frank

Suche für Atari ST »1040« Originale, »Star Treck«, »Super Hang On«, »Predator«, zahle pro Spiel 60 DM. Angebote an Klaus Lang, Tannachweg 6, 8972 Sonthofen

Tausche Atari 520 ST mit 1 MB + SF 354 + NEC FD 1036 a und Zubehör-Disketten gegen Neo Geo Konsole + Zubehör, muß 100% o.k. sein, an Wilfried, Tel. 0231/235300

Hilfe! Suche dringend North u. South, Tel. 0761/75299, nach 18.00 Uhr, Flori

Suche Briefpartner zum Erfahrungs- und Softwareaustausch für ST und/oder XL/XE, 100% Antwort. Holger Janz, Blockmacherring 31, DDR-2520 Rostock 27

Originalsoftware günstig zu verkaufen! Bestzustand! Gratisliste anfordern: Ralf Wirth, Wildtaubenweg 60, 7050 Waiblingen, Info Tel. 07151/23215

Wer kann mir sagen, wie man einen Atari 1027-Drucker an einem Atari ST betreibt, Ralf Becker, Weinstr. 12, 7057 Winnenden 10

ST — Suche Larry 3, Logo Phantasie 3, suche Tauschpartner (Liste). Schreibt an Mathias König, Straße zum Niederntor 6, 3257 Springe 1, Tel. 05041/5707

Suche Tauschpartner, spezial für Atari 1040 STE. Listen an Wolfgang Pfersich, Ludwigstr. 7, 7475 Hossingen, auch Einsteiger willkommen, Tel. 07436/1391

ST! ST! Suche Tauschpartner für ST. Ruft an unter Tel. 07436/1213 (Michael verlangen) oder Listen an Michael Sauter, Amselweg 5, 7475 Meßstetten 3

Verk. Populous, Xenon 2, Great Courts, Footb.man., Testp., SM 124, Zeitschriften, Preise VB, Tel. 02733/61325 (Nils), suche PC-Kontakte!

ST-Orig.: Carr. Comm. (25), Star Treck (25), Super W. B. III (25), Jeanne D'Arc (25), Asterix (10), Time (20), Tass Time (10), Reis. im Wind (10), Tel. 0231/511873

Verk. f. Atari ST: Zak McKracken DM 45,—, Xenon 1 + Archipelagos, je DM 25,—, Tel. 089/6114254, Müller, Keltenweg 8, 8025 Unterhaching

Suche Software für Atari ST. Liste an Alexander Fuchs, Aquamarinstr. 8, 6580 Idar-Oberstein

Larry 1 20 DM, Midwinter 40 DM, Carrier Command 30 DM, 32-Spur-Sequencer 70 DM, Christian Hahn, Friedhofsallee 22, 2400 Lübeck 1

Verk. Dungeon Master 30 DM od. tausche gegen Dragonflight od. Ultima 4, nur Originale! Tel. 040/5512553 (Tobias), ab 19 Uhr

Verkaufe Atari 520 ST + Floppy SF314 + Mouse + ST Intern + 8 Spiele + Zeitungen, Preis 650 VB, 100% o.k., S. Dittus, Rheingoldstr. 22, 4240 Emmerich, Tel. 02822/45682

Verkaufe orig. F16-Falcon mit deutschem Handbuch für 60 DM, Tel. 0851/43111 (ab 20 Uhr)

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM! Tel. 06033/5308 (Christoph), ab 20.00 Uhr

Suche billig Games (nur Originale), suche außerdem günstige Speichererweiterung, Jan Sellnow, Fuhlsbüttler Str. 586, 2000 Hamburg 63

Suche PD-Tauschpartner! Suche auch gute Spiele! 100% Antw., Oliver Tamminga, Grafenberger Allee 243, 4000 Düsseldorf, bitte nur schriftl.!

Verkaufe orig. Atari-Tool-Disk für 15 DM, Tel. 07150/31717 Jochen

Suche Tauschpartner für ST, habe selber viel Anwender-Software und Spiele, Lukas Maas, Querweg 9 A, 2090 Winsen/Luhe, Tel. 04171/3388

Superknüller! SF 314 (1A-Zustand) wg. Systemwechsel zu verk., Preis inkl. 10 Disks nur 150 DM, Tel. 08233/4300, M. Karcher, Eckenerstr. 24, 8905 Mering

Verkaufe meine Atari ST-Software, viele Games, also very latest, all Originale, schreibt für eine Liste an Peter, P.O. Box 8170, NL-3301 CD Dordrecht, Holland

Schweiz ★ ST — Tausche, kaufe o. verkaufe neue + alte ST-Soft, habe ca. 200 Games, sendet die Listen an Vinzenz Keller, Rieschweg 28 b, 4123 Allschwil

Verk.: Pirates (45), North & S. (40), Midw. (45), Elite (45), Gauntl. 2 (30), Sentinel (30), No. & Sou. (40), Footb.-M2 (20), RVF (40), tausche auch, Tel. 0511/8236291, Masud

Tausche laufend die neuesten Demos und Sources! Call fast: Tel. 02263/375, Thorsten

Verkaufe Originale, z.B. Rock'n Roll (30), Thunderblade (20), Leaderboard Golf (20), Nebulus (25) u.a., Tel. 05139/3207 (René)

Atari ST: Verkaufe Originale Spherical + President is m. + R-Type zus. für 50 DM, einzeln je 20 DM, Jörn Philipp, Tel. 07473/5213

Suche Tauschpartner für Demos + Source Text (68000), Contact: Matthias Böck, Häherstr. 15, 4200 Oberhausen 11, (Tel. 0208/671542... Bye)

Suche orig. Xenon II mit Verp., Tel. 05364/2773

Kaufe, verkaufe oder tausche Originalspiele, gebe Cybernoid 2, Weird Dreams, Xenomorph, Ultima 5, New Zealand Story u.v.m., ab., Tel. 0271/355297

CH! Verk. Batman The Movie (50 Fr.), Atax (30 Fr.), Maniac Mansion (40 Fr.), Boulder Dash + Construction Kit (30 Fr.), nur Schweiz, CH-Tel. 01/7407605

Kaufe + verkaufe Originale für den Atari ST. Suche auch die Lösung zu Future Wars. Ruf doch mal an unter CH-Tel. 061/8214904 BL (Michel)

Suche Original von Rings of Medusa und Chaos Strikes back (bis 40,— DM)! Außerdem STE-spezifische Programme! Tel. 02208/3207 (Jens)

1040 STF + SH 125 + Maus + HF-Mod. 900,— DM, mit NEC P2200 für 1500,— DM, Tel. 02173/81820

Verk.: Populous, Rock'n Roll, Micropose-Soccer, Asterix-Operation Hinkelstein je 30 DM, Larry II 40 DM, Loom, kpl. dt. 45 DM, Tel. 0251/796805 Goldmann

Suche 100% ganzes ST-Spiel Dogs of War mit Anleitung. Angebot zwischen 18.00 und 20.00 Uhr, Tel. 07227/1048

Suche Spiele für Atari ST, tausche, kaufe oder verkaufe original Software, Bernd Wiedemer, Pappelweg 5, 7597 Rheinau 5, Tel. 07844/1839

Tausche Originale: Sim City, Rings of Medusa und Weird Dream gegen Pirates, Dungeon Mas., Dragonflight oder Indiana J. Adventure, Tel. 02235/73458

★★★ ST-Freaks! ★★★ Suche ST-Freaks nur aus Flensburg! Bitte schreibt an: ST-Soft, Bopserwaldstr. 41, in 7016 Gerlingen (Germany)

Flight Sim., F-16 Combat, etc. Liste anfordern. W. Wernerus, Erberichshofstr. 20, 5100 Aachen, Tel. 0241/520189

Suche Operation Wolf oder ähnliches, Thunderblade, Afterburner; M. Dorner, Gebbertstr. 69, 8520 Erlangen, Tel. 09131/39963 ★★★ Bitte meldet Euch! ★★★

Verkaufe orig. Graffiti Man., Clever u. Smart je 15 DM, McKracken 25 DM, Tel. 02202/36913

Fortsetzung siehe Seite 162

Achtung:

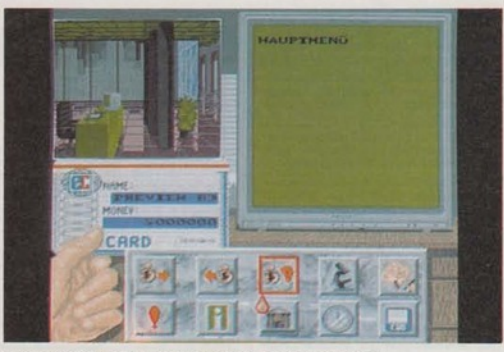
Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.



Geldsorgen? Kein Problem, dank Euroscheck. (Amiga)

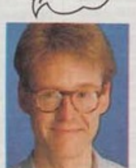


Locht mal bei einem selbstgebastelten Golfplatz ein (MS-DOS/VGA)

YUPPIES RACHE

Invest

In Starbytes neuer Simulation "Invest" darf der geneigte Direktorensohn alle gemeinen Kniffe des Wirtschaftslebens ausprobieren. Mit läppischen 5 Milliönchen in der Krokodilleder-Brieftasche macht sich der Jung-Börsianer auf, seine Konkurrenten in den Bankrott zu treiben. Bis zu vier Spieler können sich gegenseitig das Leben schwer machen. Zur Wahl stehen sechs Industriezweige, die es finanziell abzuräumen gilt. Um Finanzmagnat zu werden, muß man entweder in ein oder zwei Bereichen Monopolist werden oder einen vorher einstellbaren Kapitalbetrag erreichen. Eine Fehlplanung und der Gerichtsvollzieher steht vor der Tür. In solchen Fällen hilft nur noch ein Notverkauf von Aktien oder ein Bankkredit mit immens hohen Zinsen. Wie es sich für einen richtigen Finanzhai gehört, ist auch der Einsatz von Saboteuren und Spionen gestattet. Alle Aktionen werden bei "Invest" über eine Menüleiste angeklickt. Jeweils nach einem Monat Spielzeit rechnet der Computer die neueste Verlust- und Gewinnbilanz aus. *vw*



So ein Wirtschaftswunder ist nicht von heute auf morgen zu schaffen. Deshalb braucht es wohl auch einige Zeit, bis "Invest" einigermaßen auf Touren kommt. Zuvor ist jedenfalls ausgiebiges Mausklicken angesagt. Außerdem stört mich die unübersehbare Ähnlichkeit mit "Oil Imperium". Ein bißchen weniger auffällig hätte es schon sein dürfen. Spieler, die sich auf eine Karriere in der deutschen Wirtschaft vorbereiten und ihre Kumpel mal so richtig über den Tisch ziehen wollen, dürften an "Invest" Gefallen finden. Fans von Wirtschaftssimulationen kommen jedenfalls voll auf Ihre Kosten.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 75 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 60%
Grafik: 41% Sound: 32%
Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
in Vorbereitung

UNVERDROSSEN AUFGEGOSSEN

Jack Nicklaus II

Die zweite Golf-Simulation mit dem Konterfei des Profis Jack Nicklaus ist jetzt erschienen. Gegenüber dem Vorgänger bietet "Unlimited Golf & Course Design" zwei wesentliche Neuerungen. Zum einen nutzt die MS-DOS-Version neben Hercules-, CGA- und EGA- auch VGA-Karten aus, zum anderen kam ein neuer Programmteil hinzu: der Golfplatz-Editor. Mit ihm könnt Ihr die bestehenden Kurse verändern und ganz neue Plätze anlegen. Die Bedienung ist sehr einfach und von der Hintergrundgrafik bis zur Baumfarbe läßt sich jedes erdenkliche Detail verändern. Außerdem ist das Programm kompatibel zu allen Kursdisketten, die bislang für Jack Nicklaus Golf erschienen sind.

Das eigentliche Golfspiel blieb nahezu unverändert. In gewohnter Manier schlagt Ihr Euch von 3D-Grafik umgeben zum Grün vor. Schlagstärke und Effet werden durch das Drücken der Leertaste im rechten Moment bestimmt. Bis zu vier Spieler können zu einer Runde antreten, von denen der Computer auf Wunsch beliebig viele übernimmt. *hl*



Wenn der sehr schöne Editor nicht wäre, hätte dieses Programm kaum eine Daseinsberechtigung, denn der Spielablauf ist mit dem ersten Jack Nicklaus-Golf quasi identisch. Die Grafik ist etwas schneller, auf XTs aber immer noch zu langsam. Entweder hat man einen AT oder sehr viel Geduld. Wer das Vorgängerprogramm schon besitzt, sollte sich gut überlegen, ob er hierfür noch mal einen Hunderter ausgeben will. Objektiv gesehen ein ordentliches Sportspiel, aber mit dem Makel des wenig einfallsreichen Aufgusses behaftet. Kauft lieber "PGA Tour Golf"; das hat zwar keinen Editor, ist aber schneller und spaßiger.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 74%
Grafik: 73% Sound: 12%
Schwierigkeit: einstellbar

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant



NORTH SEA INFERNO
Eine Nordsee-Ölbohrinsel wird von Terroristen bedroht. Sie haben Geiseln genommen, eine Atombombe gelegt und sie erpressen damit die Regierung. Du bist Spezialagent und hast 30 Minuten Zeit, in einem Labyrinth aus Gängen, Treppen, Fahrstühlen und Zimmern die Bombe zu entschärfen und die Geiseln zu befreien.
NORTHSEA INFERNO
ASM HIT
AMIGA, Atari ST 44,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
U.S.S. JOHN YOUNG
Kriegsschiff-Simulation im persischen Golf im Jahre 1995. Konfrontationen zwischen Iran, Irak und den USA. Konvoischutz, U-Boot-Jagd, Flugzeug-Angriffe, Abschuß von Tankern, Ölplattformen und Kriegsschiffen.
U.S.S. JOHN YOUNG
A NAVAL WARSHIP SIMULATION
Special Edition
AMIGA, Atari ST 59,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
MAILORDER
Einfach Postkarte an:
MAGIC BYTES
Verlag R. Kleinegräber
Postfach 2144 C
D-4830 Gütersloh 1
Oder 24-Stunden-Telefonline
05241-1834
(Versand per Nachnahme + 5,-DM Versandkosten. Ab 75,-DM Versandkostenfrei. Umtauschgarantie: Kostenfreie Ersatzlieferung; bitte innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden).
Einfach irre, diese Preise!
Alle Preisangaben in DM
MINI GOLF
KIND OF MAGIC 2
AMIGA, Atari ST 79,95
C64 Disk 49,95
C64 Cass 39,95
DINO WARS
NEU
AMIGA JOKER HIT
MAGIC BYTES
AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
DINOWARS
Interaktives Strategie- und Arcadegame mit spitzenmäßig animierten Actionszenen und einer animierten Dinosaurier-Enzyklopädie. Kampf der Giganten um ein gekidnapptes Saurier-Ei in einer tollen urzeitlichen Landschaft. Die Actionszenen können jederzeit aufgerufen werden.
Kind of Magic 2
Die Super-Spielesammlung mit vier Spitzengames.
TOM & JERRY: Die wilde Verfolgungsjagd über Tisch und Bänke mit allerlei Überraschungen.
MINI GOLF: Holt euch den beliebten Sport in euer Wohnzimmer! Das Spiel ist sehr realistisch; allerdings bleiben eure Fensterscheiben heil.
BEAM: Raumgleiter-Geschicklichkeits- und Strategiespiel auf 27 Leveln in einer phantastischen Zukunftswelt.
NIGHTDAWN: Erkundung eines Planeten mit ferngesteuertem Robot.
THE SECOND WORLD
NEU
MAGIC BYTES
ASM HIT
AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
THE SECOND WORLD
Erstklassiges und aufwendiges Strategiespiel um Macht, Wirtschaft und Politik in der Zukunft. Im Jahre 2030 brach der Kontakt zu den Siedlern eines Planeten ab und Du mußt das Siedlervolk in der Behauptung gegen fremde Mächte wirtschaftlich und politisch führen.
MAGIC BYTES
Kind of Magic 2 (Z.B. Nightdawn) AMIGA
The Second World AMIGA
Dinowars AMIGA
North Sea Inferno AMIGA
U.S.S. John Young AMIGA
Supergames zu Superpreisen. Jetzt auch erhältlich direkt vom Hersteller. Kommt per Post. Telefon 05241-1834

KLOTZ-KRAMPF

Krymini



Im Brettspiel Solitär geht's darum, Spielsteine zu dezimieren; in der Computervariante "Krymini" dagegen, daß man alle Spielsteine einmal bewegt. Das wäre einfach, würde nicht der Stein, sobald man ihn gesetzt hat, in ein Hindernis verwandeln, auf das nichts mehr gesetzt werden kann. Außerdem ziehen manche Steine ein, zwei, drei oder vier Felder weit, so daß man verschachtelt denken muß, um den Level zu beenden. Krymini ist nett, etwas banal; länger als eine halbe Stunde verbringt man ungern davor. Außerdem merkt das Programm nicht, wenn man sich in ein Patt manövriert hat (steht KI für "Künstliche Intelligenz"? — eher "keine Intelligenz"), so daß man warten muß, bis das Zeitlimit ganz verstrichen ist — pfui. *al*



Zwei links, zwei rechts, jedes Strickmuster ist recht (Amiga)

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Magic Soft, Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS	AMIGA 24%
nicht geplant	Grafik: 18% Sound: 22%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

LAHME ENTE

Flight of the Intruder



Die Absicht ist löblich, das Resultat eine Enttäuschung. Besitzer eines XT-Rechners mit CGA-Grafik sollten lieber auf einen Flug mit der "Intruder" verzichten. Sorgte die fantastische AT-Version für zitternde Hände und Schweißausbrüche, so kann die XT-Ausgabe leider nicht überzeugen. Das einstmals flinke Maschinchen bewegt sich in Zeitlupe über den Bildschirm. Um bei der CGA-Grafik einen Feind zu erkennen, braucht man eine Lupe. Spielbar, aber deutlich zu langsam. *vw*



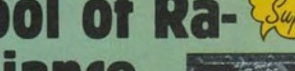
Die Bleiente im Anflug (MS-DOS/CGA)

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Spectrum Holobyte, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 42%	AMIGA
Grafik: 29% Sound: 22%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

JUBEL!



Pool of Radiance

Super!

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Schwerter werden geschärft, Zauberstäbe abgestaubt und Rüstungen poliert. Was kaum noch jemand zu hoffen wagte, ist endlich eingetreten: "Pool of Radiance" für den Amiga ist da. Das erste Computerrollenspiel aus der AD&D-Reihe gehört auch nach zwei langen Jahren Wartezeit immer noch zum Besten, was Euch auf dem Computer passieren kann. Bevor Ihr die malerische Hafenstadt Phlan von allem Monsterungeziefer gesäubert habt, wird Euch Hören und Sehen vergehen. Grafik und Sound wurden für den Amiga nämlich noch einmal tüchtig aufgebohrt. Ein Rollenspiel der Spitzenklasse. *vw*



Da lacht der Diskettenschacht: Pool of Radiance ist da (Amiga)

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 84%	AMIGA 85%
Grafik: 70% Sound: 28%	Grafik: 77% Sound: 49%
Schwierigkeit: schwer	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64 82%**
in Vorbereitung	Grafik: 69% Sound: 40%
	Schwierigkeit: schwer

SCHIFF AHOI!

Reederei

Na ja...

Aus ist es mit der Seefahrtsromantik, mit wilden Seebären und stürmischen Kap-Horn-Umsegelungen. Heute zählen nur noch eiskaltes wirtschaftliches Kalkül und magengeschwürträchtige Managerfähigkeiten. Bei "Reederei" können bis zu vier Spieler Ihre Tanker- und Frachterflotten auf die Meere schicken. Dabei muß man ständig die Weltmarktpreise für bestimmte Rohstoffe im Auge behalten, andernfalls fährt man schnell Miese mit seinen Schiffen ein. Hat man genug Kapital angehäuft, kann man neue Schiffe bauen oder ersteigern. Wer in fröhlicher Runde seine Freunde in den Ruin treiben möchte, wird an "Reederei" seinen Spaß haben. Für Simulations-Experten ist "Reederei" eine lahme Nummer, die zum Frühstück verspeist wird. *vw*

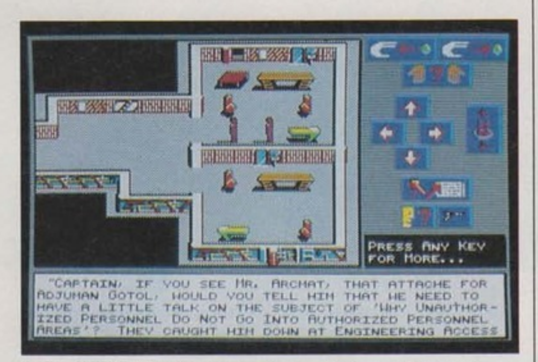


In meiner Badewanne bin ich Kapitän (Atari ST)

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Art Edition, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST 34%	**C 64**
Grafik: 24% Sound: 1%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	



Minimal-Grafik: Sind wir etwa im falschen Jahrtausend? (Amiga)

WELTRAUMPLAUDEREI

Universe 3

Der dritte Teil von Omnitrends Kult-Serie "Universe". In den ersten beiden Teilen mußten wir auf die Suche nach außerirdischen Artefakten gehen. Im neuen Spiel haben wir einen Karrieresprung gemacht und sind in den diplomatischen Dienst aufgestiegen. Im Auftrag unserer Regierung sollen wir erste Kontakte mit einem weit entfernten Sonnensystem aufnehmen. Natürlich will die feindliche Seite das verhindern und schleust einen schlimmen Saboteur an Bord unseres Raumschiffs. Wie die beiden Vorgänger bietet auch "Universe 3" eine Mischung aus Text- und Action-Adventure. Ihr steuert Eure Spielfigur mit Maus oder Tastatur durch die aus der Vogelperspektive dargestellten Gänge des Raumschiffs. Soll der Astronaut eine Aktion ausführen oder einen Gegenstand benutzen, muß man über Menüs ein bestimmtes Kommando aufrufen. Im wesentlichen spielt die Handlung von "Universe 3" aber auf einem Textfenster. Hier werden alle Räume detailliert beschrieben, und man kann Konversation mit den anderen Figuren machen. *vw*

Geht so

In welcher gottverlassenen Ecke der Milchstraße hat man bloß dieses Adventure ausgegraben? Kult hin oder her, das Spielprinzip von "Universe 3" hat sichtlich schon einige Lichtjahre auf dem Buckel. Was da an grafischen Dunkelwolken geboten wird, ist einfach zuviel für jeden braven Amiga-Diskettenschacht. Die spartanische Benutzerführung ist so komfortabel wie ein Fahrrad ohne Sattel. Zur Ehrenrettung muß aber gesagt werden, daß die Geschichte selber nicht schlecht ist. Wer nicht vor technischer Schlichtheit zurückschreckt, bekommt prima Science-fiction-Flair geboten.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Impressions, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 54%
nicht geplant	Grafik: 15% Sound: 10%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

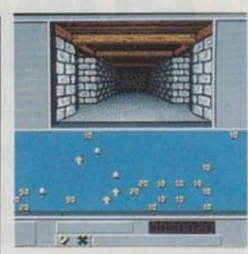


F19 Stealth Fighter

Auf dem Amiga macht die Flugsimulation "F 19 Stealth Fighter" eine gute Figur, auch wenn das Prinzip "Take off, Bombe werfen, Landen" auf Dauer etwas langweilt. Die Umsetzung ist weitgehend identisch mit der Atari ST-Version: Die Grafik ist flott und weitgehend ruckfrei, dafür sind die Sounds etwas dürftig. Wer eine solide Flugsimulation sucht, wird gut bedient; mir macht "LHX Attack Chopper" allerdings eine ganze Ecke mehr Spaß. *al*

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA	72%
Grafik: 78%	Sound: 24%
Schwierigkeit: einstellbar	



Future Classics

Die lockerleichte Spielesammlung "Future Classics" in der Amiga-Version: Spaß und Kurzweil mit fünf netten Simpelspielchen. Ihr könnt entweder gegen einen Computergegner antreten oder einen Freund von der Platte putzen. Bei Panzerduellen, Labyrinthspielen und einem Knobelspiel à la Block Out kommt bestimmt keine Langeweile auf. Das Richtige für ein nettes und lockeres Spielchen zwischendurch. Alle Highscores werden getrennt gespeichert. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Zoo
Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA	62%
Grafik: 46%	Sound: 47%
POWER-WERTUNG: 62%	



Tip Trick

Dieser "Pipe Mania"-Klon kann weder spielerisch noch technisch überzeugen. Was da an Grafik auf dem Amiga geboten wird, ist eine Frechheit.

Selbst der alte C 64 leistete da schon besseres. Insgesamt stehen 60 Levels zur Auswahl. Entweder kann man allein gegen den Computer spielen oder sich zu zweit langweilen. Ein weiteres Spiel, das man getrost im Regal stehen lassen kann. Bei der heutigen Flut an guten Denkspielen, muß man wirklich nicht auf so ein Mager-Programm ausweichen. *vw*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Magic Soft
Zirka-Preis: 60 Mark

AMIGA	38%
Grafik: 29%	Sound: 32%
Schwierigkeit: mittel	



Slabs

Obwohl mit drei verschiedenen Zwei-Spieler-Modi und einem Leveleditor ausgestattet, ist Magic Softs "Slabs" nicht mehr als ein extrem müder Verschnitt des C 64-Klassikers "Bounder". Ein Amiga-Bällchen hüpft von oben gesehen, begleitet von zwei oder drei Soundeffektchen, durch 50 Spielfelder einfallsloser Grafik, wobei es gilt, einen durch Kacheln ausgelegten Weg nicht zu verlassen. Für ein Spiel dieser (unteren) Komplexitätsstufe läßt das Regelwerk erstaunlich viele Punkte ungeklärt. *wi*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: United Software
Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA	16%
Grafik: 17%	Sound: 12%
Schwierigkeit: mittel	



Quatbol

Nach "Tilt" erscheint mit "Quatbol" eine neue Variante zum Thema "Kleine Kugel, schiefe Ebene". Verschiedene Aufgaben ("Über alle Punkte fahren" oder "Kugel ins Loch schubsen") dürfen gelöst werden. Leider läßt sich Quatbol weder mit der Maus noch mit dem Joystick oder Tastatur anständig steuern. Der Ball eiert derart übers Feld, daß man vor Wut in den Joystick beißen möchte. Da hilft auch der Vier-Spieler-Modus nichts. Eine nicht sonderlich überzeugende Geschicklichkeitsprüfung. *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Art Edition
Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA	34%
Grafik: 22%	Sound: 24%
Schwierigkeit: einstellbar	



Their finest Hour: Battle of Britain

Lange genug hat es ja gedauert, aber nun dürfen auch Atari ST-Besitzer mit der Lucasfilm-Games-Simulation "Their finest Hour: Battle of Britain" in die Luft steigen. Leider ist das Fluggefühl auf ST nicht mehr ganz so gut wie damals auf dem PC. Die Grafik ist recht langsam und der Soundchip des Ataris röchelt nur noch vor sich hin. Wer alle Details wegblendet, kann noch anständig fliegen, ansonsten ruckt es zu sehr. *mh*

Genre: Simulation
Hersteller: Lucasfilm Games
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST	77%
Grafik: 65%	Sound: 54%
POWER-WERTUNG: 77%	



Legend of Faerghail

Was ist nur mit den Elfen los? Haben sie sich an das Böse verkauft? Ganz Faerghail ist ratlos. Nur Ihr könnt Rettung bringen. Auch in der Atari St-Version müßt Ihr Eure sechs Helden sicher durch alle Rollenspielgefahren steuern. Dungeons erkunden, Rätsel lösen und Monster vertrimmen — Alles, was das Herz eines Rollenspielers begehrt. Legend of Faerghail ist ein feines Rollenspiel im Stil der "Bard's Tale" Reihe. *vw*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Reline
Zirka-Preis: 100 Mark

ATARI ST	66%
Grafik: 55%	Sound: 51%
POWER-WERTUNG: 66%	

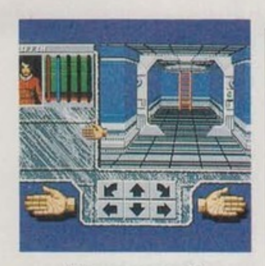


Harley-Davidson

Spannend wie ein Kolbenfresser: Auch auf der Atari ST-Version kommt die Harley nicht ins Rollen. Immerhin hat man die Schauergrafik der PC-Version durch eine anständige Grafik ergänzt und den Sound etwas aufgedreht. Das Spielprinzip bleibt leider dasselbe: Ausrüstung kaufen, Geschicklichkeitstests bestehen und über lange, lange, lange Straßen fahren. Wer nicht schon bei der dritten Etappe eingeschlafen ist, wird auch beim Rest des spielerischen Totalschadens nicht froh. *al*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 80 Mark

ATARI ST	32%
Grafik: 45%	Sound: 24%
Schwierigkeit: mittel	



Xenomorph

Das komplett deutsche Action-Adventure "Xenomorph" hat nun seinen Weg auch zum Atari ST gefunden. Bahnt Euren Weg durch 16 3D-Levels einer verlassenen Minenkolonie, sammelt Laser und Granaten auf, legt Euch mit schleimigen Aliens an und versucht wieder heil zu entkommen. Die Grafik entspricht der Amiga- und MS-DOS-Fassung. Wer allerdings nur ein Disketten-Laufwerk sein eigen nennt, kann sich freuen: drei Disketten warten auf den Spieler. *mh*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Pandora
Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST	74%
Grafik: 73%	Sound: 62%
Schwierigkeit: leicht	



Legend of Faerghail

Und weiter geht das Rollenspielerleben auf MS-DOS-PCs: Im Vergleich zu den anderen Versionen hat sich nichts verändert. In guter "Bard's Tale"-Manier marschiert Ihr durch Länder und muffige Keller und metzelt Monster, was das Zeug hält. "Legend of Faerghail" ist komplett in Deutsch und besonders für Einsteiger geeignet. Für alle, die einen leichten Einstieg in die Rollenspielwelten suchen. *vw*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Reline
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	66%
Grafik: 55%	Sound: 51%
POWER-WERTUNG: 66%	



Back to the Future II

"Zurück in die Zukunft" zischen Marty McFly und Doc Brown, um ein Zeitparadoxon der Superschwergewichtsklasse zu verhindern. Das Spiel zum Film beschert Eurem PC einen etwas wirren Action/Denkspiel-Mischmasch, der mit Hercules-, CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten läuft. Die Actionsequenzen spielen sich schauderhaft, denn das Scrolling ruckt unappetitlich vor sich hin. Da auch beim Spieldesign nicht gerade mit Kreativität geklotzt wurde, ist diese Umsetzung ein Programm ohne Zukunft. *hl*

Genre: Action
Hersteller: Imageworks
Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	35%
Grafik: 33%	Sound: 40%
Schwierigkeit: mittel	



Back to the Future II

Fünf abwechslungsreiche Levels (zweimal Grübel, dreimal Action) vereint das Spiel zum Film "Zurück in die Zukunft II". Der Spielablauf erweist sich auf dem C 64 weitgehend zur in der letzten Ausgabe getesteten ST-Version kompatibel. So richtig vom Hocker reißen die Skateboard-Kurvereien des Marty-McFly-Sprites nicht, aber diese Adaption spielt sich immerhin etwas besser als das 16-Bit-Vorbild. Die Grafik ist recht ansehnlich eine Filmumsetzung, mit der man leben kann. *hl*

Genre: Action
Hersteller: Imageworks
Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

C64	48%
Grafik: 68%	Sound: 67%
Schwierigkeit: mittel	



Es ist kaum fünf Jahre her, daß Besitzer eines MS-DOS-PCs mitleidig vom Rest der Spielecomputerwelt betrachtet wurden. Wenig Spiele, magerste Zeichensatzgrafik und Soundfähigkeiten, die einem Ohrenarzt scharenweise Patienten einbrachte, ließen spielehungrige PC-Eigner schier verzweifeln.

Heute sieht die Welt etwas anders aus. Da schielen schon mal die einen oder anderen Amiga-, Atari ST-, oder C64-Besitzer neidisch auf den Nachbarn mit dem PC. Kein Wunder — hat sich doch das häßliche Entlein zum Prachtschwan gemausert. Spielprogramme in Hülle und Fülle (oft sogar zuerst oder ausschließlich für PCs); dank neuer Grafikstandards wie VGA gibt's jetzt bunte Bilder, die einen ST-Besitzer vor Neid erblassen lassen und tolle Soundkarten, die einen Amiga zur Blechtrommel degradieren.

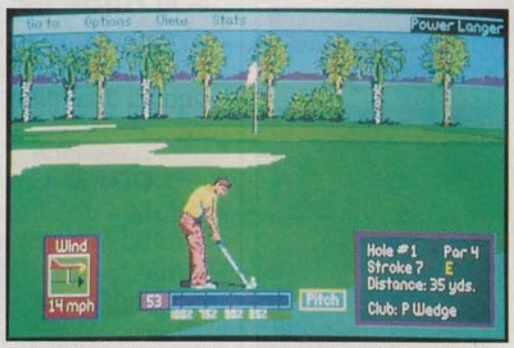
Aber was machen diejenigen, die keinen PC haben, sich aber mit der Absicht tragen, so einen Computer zu kaufen? Oder vielleicht schon einen haben, diesen nun erweitern möchten? Was braucht man zum Spielen überhaupt? Was aus dem undurchsichtigen Dschungel der Zusatz- und Erweiterungskarten ist dringend notwendig und was ist ausgemachter Blödsinn? Für welche Spielgenres eignet sich ein PC und für welche nicht? Und überhaupt, was für einen PC benötigt man zum angenehmen Spielen? — Fragen, die wir hier beantworten wollen.

Was spielen Sie?

Unabhängig vom technischen Brimborium wollen wir erst einmal klären, für welche Art von Computerspielen sich so ein PC eigentlich am besten eignet. Machen wir uns nichts vor: Für schnelle Actionspiele ist ein MS-DOS-Rechner mit Sicherheit nicht geeignet. Wer also am liebsten mit schnellen Joystick-Wirbeleien auf Alienhatz geht, findet für den PC kaum geeignete Spiele. Nur ein paar actiongeladene Ausnahmen wie z.B. "Star Wars" und "Xenon 2" sorgen für unbeschwerten Ballerspaß.

Die puren Joystick-Artisten greifen besser auf Computer wie z.B den Amiga, oder eine schnuckelige Videospielkonsole wie das Mega Drive zurück.

Spieler, die sich aber mit Vorliebe mit simulierten Flugzeugen in die Luft erheben, mit Rollenspielpartys durch tiefe Labyrinthe prügeln oder märchenhafte Abenteuer bestehen wollen, kommen mit einem MS-DOS-Computer voll auf ihre Kosten. Die Auswahl an Programmen auf dem Simulations-, dem Strategie-, dem Adventure,- und Rollenspielsektor ist gewaltig (eine feine Tabelle mit Programmen, die jeder PC-Besitzer kennen sollte, finden Sie am Ende). Außerdem gibt es nicht nur eine bereits stattliche Anzahl solcher Programme, es kommen auch noch monatlich etliche Neuerscheinungen dazu. Um neues Futter für den PC muß man sich also nicht sorgen. Kein Wunder, stammen doch die meisten dieser Programme aus den USA. Und dort werden fast alle neuen Spiele zuerst (und ab und zu auch ausschließlich) für PCs entwickelt. Wenden wir uns nun der sog. Hardware zu.



Da freut sich der Doktor: per PC auf den Golfplatz (PGA Tour Golf/VGA)

MS-DOS-PCs auf dem Vormarsch: Spiele in großen Mengen, farbenfrohe Bilder und guter Sound sind nicht nur auf anderen Heimcomputern, sondern auch auf dem "Arbeitstier" PC zu haben.

Hart, aber herzlich

XT, AT, 386er, 486er, MHz, Drystones, Whetstones, EGA, CGA, VGA: Fachchinesisch für Technikanbeter.

Trägt sich der Kauf,- oder Erweiterungswillige mit dem Gedanken, sich einen neuen PC anzuschaffen oder einen vorhandenen zu erweitern, trifft er auf unverständlichen Spezialistendünkel, in das leider einschlägige Fachmagazine kaum Licht hineinbringen.

Endlich haben Sie sich zum Kauf eines PCs durchgerungen, tauchen auch schon die ersten Probleme auf. Da locken in schrillen Farben die tollsten Werbungen für XTs, ATs oder 386er — aber was zur Hölle ist denn ein XT?

Glauben Sie den einschlägigen Computermagazinen nicht, die Ihnen weismachen wollen, daß sogenannte XTs (steht für "Extended Technology") für Spiele völlig ausreichend sind. Hüten Sie sich vor allem vor Computern, die als Tastatur-PC bezeichnet werden. Hier befindet sich der komplette Computer in einem Gehäuse mit Tastatur und Disketten-Laufwerk. Ein solcher Rechner wird Ihnen langfristig kaum Freude bereiten, da die Ausbaufähigkeit relativ beschränkt ist.

Hinter dem Kürzel XT verbergen sich Computer, die zwar relativ billig sind, aber dank veralteter Prozessoren (8086 und 8088) ziemlich langsam sind. Das macht sich be-

sonders bei Programmen bemerkbar, bei denen es auf hohe Rechengeschwindigkeiten ankommt (z.B. bei Simulationen). Ein komplett ausgestattetes XT-System mit VGA-Grafikkarte, Monitor und Festplatte ist ab ca. 1800 Mark erhältlich.

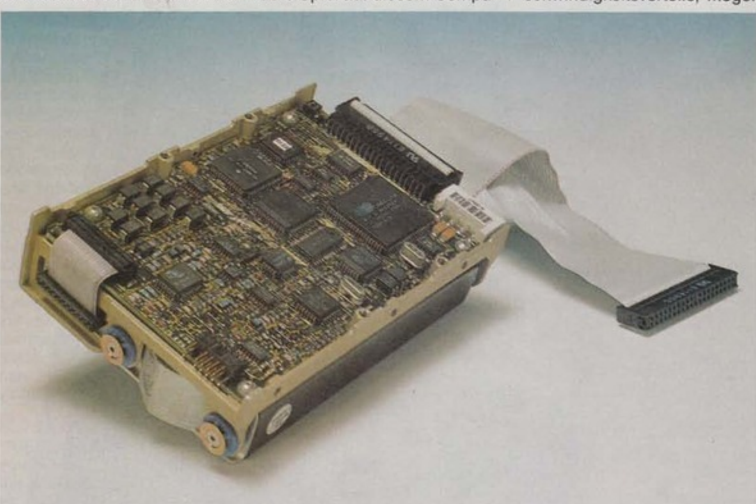
Mit weniger als einem AT sollten Sie am besten gar nicht erst anfangen. (AT steht für Advanced Technologie). In ATs schlagen Prozessorherzen des Typs 80286, die deutlich schneller rechnen als ihre kleineren Brüder aus den XTs. Ein zünftiges 80286-System mit VGA und Festplatte kostet rund 2800 Mark.

Angegeben wird die pure Rechenpower der Computer oft durch Angabe der Taktfrequenz (vergleichbar mit dem Herzschlag des Prozessors) in MHz. Je höher die MHz-Anzahl, desto besser — normalerweise! Leider nützen hohe Taktfrequenzen alleine nichts. So ist z.B ein AT mit 12 MHz immer noch schneller als ein XT mit der gleichen Taktrate, ganz einfach aus dem Grunde, weil der neuere Prozessor des ATs von sich aus schon mehr Daten bewältigen kann als das kleine Herz des XTs.

Nach den ATs kommen die 386er. Diese sind dank des 80386-Prozessors (eine neuere Version) noch mal deutlich schneller als Ihre Kollegen der 80286-Klasse. Dafür geht die Anschaffung eines 386er Systems mehr zu Lasten Ihres Geldbeutels. Ab 3500 Mark müssen Sie schon für einen günstigen 386er mit VGA und Festplatte bezahlen. Übrigens sollten Sie von der neuesten PC-Generation, der 80486 Klasse, erst einmal die Finger lassen. Diese Kisten sind zwar noch schneller als ein 80386er, haben aber noch die eine oder andere Kinderkrankheit. Zudem kann es passieren, daß das eine oder andere Spiel auf diesem Computertyp seine Mitarbeit verweigert. Das gleiche kann Ihnen auch bei der Verbindung Adlib-Soundkarte mit 486er passieren.


Ein PC-Joystick zum besseren Spielen

Wenn Sie mehr auf Simulationen stehen, bringt Ihnen ein 386er im Gegensatz zum kleineren 80286er ein paar Geschwindigkeitsvorteile, mögen Sie eher Rollenspiele, reicht ein 286er völlig aus. Allerdings sollten Sie darauf achten, daß ein paar Spiele und einige Zusatzkarten bei den extrem hohen Taktfrequenzen der 386er kaum noch zu spielen sind. Ein gesundes Mittelmaß bietet auch hier den höchsten Spielspaß. Bei 286ern reicht eine MHz-Zahl von 12 bis 15 völlig aus, bei den 386ern tun es MHz-Bereiche zwischen 20 und 25. Viel höhere Taktzahlen bringen meistens auch recht wenig für die Darstellung der Spielgrafiken. Zum Teil hängt deren Geschwindigkeit von der verwendeten Grafikkarte ab.


Darf's ein wenig mehr sein: eine 40-MByte-Festplatte


Eine 16-Bit-VGA-Karte mit 512 KByte Speicher

Es werde Farbe

Ohne den VGA-Grafikstandard (VGA = Video Graphics Array) macht das Spielen auf dem PC nur halb soviel Vergnügen. Bei Computerspielen begnügt man sich mit einer Auflösung (sprich Anzahl der Bildpunkte aus denen eine Grafik zusammengesetzt ist) von 320 x 200 Punkten. Zwar buhlen noch einige andere Grafikkarten wie z.B. EGA oder CGA um die Gunst des Spielers, aber der Trend geht immer mehr zur VGA-Karte. Zwar gibt es noch die sog. Hercules-Grafikkarte, hier ist aber leider nur ein monochromes Bild (schwarzweiß) zu sehen. Es gibt noch die Möglichkeit, mit speziellen Programmen (im Fachhandel zu bekommen) eine CGA-Karte zu simulieren. Hier werden dann die vier Farben der CGA-Grafiken in Graustufen umgesetzt. Leider hat diese Methode einen Nachteil. Zum einen verliert die Grafik durch die Emulation etwas an Geschwindigkeit. Zum zweiten laufen mit dieser Lösung nicht alle Spiele.

Beim VGA-Standard können bei dieser Auflösung satte 256 Farben gleichzeitig dargestellt werden, und das aus einer Palette von 262 144 Farben. Amigas bringen es von Haus aus bei dieser Auflösung für die meisten Spiele nur auf 32 Farben, der ST gar nur auf 16. Außerdem hat eine VGA-Grafikkarte den Vorteil, daß sie zu älteren Grafikkarten kompatibel ist (außer zur Hercules-Karte). Das heißt, wenn angegeben wird, das Spiel laufe mit EGA oder CGA (Enhanced-Grafikadapter, 16 Farben aus einer Palette von 64; Color-Grafikadapter, vier Farben) können Sie es beruhigt kaufen: In fast allen Fällen funktioniert es auch mit der VGA-Karte. Aller-



dings wird dabei z.B. nicht aus einer EGA-Grafik ein VGA-Bild, es bleibt bei der EGA-Farbpalette.

Bei VGA-Grafikkarten müssen wir zwei große Gruppen unterscheiden. Es gibt 8-Bit-VGA-Karten und 16-Bit-Karten (die Zahlen geben die Breite des sog. Datenbusses an. Ein 16-Bit-Datenbus kann schneller die Grafikdaten durchschleusen, als einer mit 8 Bit).







Der kleine, aber feine Unterschied: Von oben nach unten ist hier Ultima VI in Hercules, CGA, EGA und VGA zu sehen

Zusätzlich gibt es den Begriff Bildspeicher. Dazu muß man wissen, daß Grafikkarten für PCs ihren eigenen Speicher mitbringen und nicht auf den Hauptspeicher Ihres Computers zurückgreifen. Je mehr Speicher eine solche Karte hat, desto schneller kann sie die Daten der Bilder verarbeiten. Normalerweise gibt es VGA-Karten mit 256 KByte RAM und welche mit 512 KByte. Eine 16-Bit-Karte mit 512 KByte Bildspeicher ist schneller als eine 8-Bit-Karte mit 256 KByte RAM. Zum nötigen Spielgenuß rüsten Sie am besten Ihren Computer mit einer 16-Bit-VGA-Grafikkarte aus, die mit einem 512 KByte RAM großen Bildspeicher ausgestattet ist. Solche Karten sind schon ab ca. 300 Mark zu bekommen.

Um in den Genuß der vollen Grafikpracht der VGA-Bilder zu kommen, bleibt es aber nicht bei der Anschaffung einer Grafikkarte. Ein neuer Monitor muß her. Ein spezieller VGA-Monitor (reicht zum Spielen) ist für rund 800 Mark zu haben, einen besseren Multisync-Bild-

Störgeräusch oder Symphonie?

Wer fühlt sich als MS-DOS-Besitzer nicht von dem eingebauten PC-Piepser vernachlässigt, der oftmals Geräusche von sich gibt, die einer Kreissäge in nichts nachstehen? Gibt es doch andere Heimcomputer, die dank Spezialchips tolle Geräusche und gute Musikstücke zur Spieluntermalung liefern.

Als erste erkannte die kanadische Firma Adlib, daß im PC-Bereich durchaus Bedarf für eine günstige Musiksteckkarte besteht, die anständigen Sound liefert (siehe ausführlichen Bericht über die Adlib-Karte in **POWER PLAY 5/90**).

Als nächste Sound-Erweiterungskarte erschien der "Game Blaster" auf der Bildfläche. Der Sound erinnert trotz Stereo eher an ältere Spielhallenapparate und billige Heimorgeln. Creative Labs mit ihrem "Sound Blaster" schafften eine Kombination aus der elfstimmigen Adlib und der 12stimmigen Game-Blaster-Karte, zuzüglich einer bisher im PC-Musikkartenbereich einzigartigen Stimme für Sample-Playing und -Recording. Beim "Samplen" digitalisiert man einen beliebigen natürlichen Klang und kann ihn dann als Datei auf Diskette speichern.

Die dem Paket beiliegende Software "Talking Parrot" demonstriert anhand eines animierten Papageis auf spielerische Weise die zukünftigen Einsatzmöglichkeiten des Sound Blasters. Per Mikrofon kann man mit dem Papagei sprechen, dieser wiederholt dann das Gesagte. Die im Lieferumfang ebenfalls enthaltene Software "Voice-Kit" demonstriert das Aufnehmen und Verwalten eigener Samples. Dazu muß lediglich ein Mikrofon oder Kassettenrecorder am Eingang der Karte angeschlossen werden. Anfangen kann man momentan mit den Aufnahmen nichts anderes, als sie zu archivieren und sie in den vorgegebenen Grenzen des "Voice-Kits", beispielsweise in verschiedener Tonhöhe, abzuspielen. Übrigens ist die Sound-Blasterkarte zur Adlib-, und Game-Blaster-Karte kompatibel. Wenn also ein Spiel eine der beiden Karten oder sogar beide unterstützt, sind Sie mit dem Sound Blaster allen Eventualitäten gewappnet. Zudem kann man bei Spielen, die beide Karten unterstützen, sogar noch zwischen Adlib-Sound und dem etwas dünneren Game-Blaster-Stereo-Sound wählen, was dank unterschiedlichster Ergebnisse durchaus seinen Reiz hat. Software, die alle spezifischen Fähigkeiten des Sound Blasters nutzt, ist leider noch nicht auf dem Markt.

Der insgesamt 24stimmige Sound Blaster belegt mit 240 mm Länge einen langen Steckplatz im PC und ist neben einem Joystick-Game-Port (hier können Sie ohne Probleme einen für PCs vorgesehenen Joystick anschließen) und einem MIDI-Interface (spezielle Standardschnittstelle aus der Musikbranche) sowie einem Mikrofoneingang ausgerüstet.

Zusätzlich hat der Hersteller der Karte den kleinen Stereoverstärker des Game Blasters übernommen, der pro Kanal mit maximal 4 W den Anschluß von Miniboxen und Kopfhörern ermöglicht. Wer auch ohne Spiel ein wenig Musik hören möchte, kann auf das der Karte beiliegende Musikprogramm namens "Intelligent Organ" zurückgreifen. Der Sound Blaster tritt damit in direkte Konkurrenz zum Standard-Adlib-Paket mit der Juke-Box, ebenfalls ein Musikprogramm, im Lieferumfang für knappe 300 Mark. Für rund 150 Mark mehr bekommt man das "Adlib Personal Computer Music System" mit zusätzlichem Kompositionsprogramm "Visual Composer". Der Herausforderer Sound Blaster als Konkurrent zur Original-Adlib-Karte hat, obwohl er prinzipiell eine Synthese zweier schon bekannter Soundkarten ist, derzeit leicht die Nase vorne. Man bekommt (zugegeben für etwas mehr Geld) mehr Sound und anschauliche Demo-Software.


AMIGA 90
Köln
09.-11. November 1990
Halle 12, Stand 422
Getreu Dirk Gently's Grundsatz über die „grundsätzliche Verflechtung aller Dinge untereinander" werden Sie mit TIME MACHINE in die Vergangenheit reisen, um durch verschiedene Zeitzonen hindurch die Gegenwart neu zu erschaffen. Bereits geschaffene Zonen werden sich eigenständig entwickeln und außerdem von ihren Bewohnern verändert. Dies kann wiederum die Ereignisse in den darauffolgenden Zonen beeinflussen...
TIME MACHINE – das vierdimensionale Abenteuer!
ACTIVISION
Amiga, Atari ST, Commodore 64
Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH. Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.
Exklusiver Vertrieb: United Software GmbH. Vertrieb Österreich: Karasoft. Vertrieb Schweiz: Thali AG.



Laut: der Sound Blaster nebst zahlreichem Zubehör

schirm, der sich eher für professionellere Anwendungen wie CAD eignet, gibt es ab ca. 1200 Mark. Vorteil eines solchen Monitors: Sie können mit speziellen Adaptern auch einen Amiga oder einen Atari ST anschließen.

Mit was wird gespielt?

Die meisten Spiele auf dem PC werden via Tastatur oder einer Maus gesteuert. Wenn Ihr PC keine Maus in seiner Grundausrüstung mitbringt, können Sie sich im Fachhandel eine Microsoft-kompatible Maus ab ca. 75 Mark zulegen. Viele Programme haben zusätzlich die Option, mit einem Joystick gespielt zu werden. Dafür benötigen Sie einen speziellen Analog-Joystick und eine kleine Steckkarte, die in den PC eingebaut und an die dann der Steuerknüppel angeschlossen wird. Der Spaß kostet (Joystick plus Karte) um die 90 Mark.

Platz as Platz can

Bevor wir uns dem großem Kapitel des Hörgenusses zuwenden, ein Wort zur Festplatte. Wenn Sie einen neuen PC kaufen, nehmen Sie lieber eine Festplattengröße ab 40 MByte. Diese sind auch nicht viel teurer, aber dafür haben Sie ordentlich Reserveplatz. (Kostenpunkt für eine 40-MByte-Platte ca. 700 Mark) Denn gerade die neueren Adventures von Lucasfilm Games oder Sierra entpuppen sich als wahre Platzfresser. So benötigt z.B. das neue Adventure von Magnetic Scrolls "Wonderland" satte 5 MByte Platz auf der Festplatte. Und der Trend geht zu immer voluminöseren Spielen. (Kein Wunder, VGA-Bilder und tolle Musikdaten fressen fürchterlich Platz.) Wer hier nur über eine 20-MByte-Platte verfügen kann, hat so gerade noch Platz für ein zweites Spiel plus eine einsame Textverarbeitung nebst Datenbank.

Apropos Laufwerk: Normalerweise reicht ein 5 ¼-Zoll-Disketten-Laufwerk aus. Neuerdings werden die Spiele aber auch auf den robusteren 3 ½-Zoll-Disketten angeboten. Verbreiteter ist zur Zeit noch das große Laufwerk, aber das 3 ½-Zoll-Format ist stark im Kommen. *mh*

Mit Edelkarte zu höchsten Musikgenüssen

Neben der Sound Blaster,- der Adlib oder der Game-Blaster-Karte gibt es aber noch mehr Möglichkeiten, seinen PC in eine wahre musikalischen Traummaschine zu verwandeln.

Für absoluten Ohrenschmaus sorgt eine Musikkarte der Firma Roland mit dem technischen Namen: LAPC-1. Diese Steckkarte, die einfach in den PC eingesteckt wird, ist der Nachfolger des Roland MT-32-Sound-Moduls. Allerdings darf man auch nicht außer acht lassen, daß die LAPC-1-Reihe nicht gerade preiswert ist, und zum Lieferumfang keine zusätzliche Musik-Software gehört. Die LAPC-1-Karte kostet solo einen runden Tausender. Wer möchte, kann sich aber auch das kompakte Sound-Modul CM-32L zulegen. Dieses ist ein externes Gerät und Sie benötigen zum Anschluß eine zusätzliche MIDI-Karte. Das treibt zwar den Preis etwas nach oben, (MIDI-Karte plus CM32L rund 1900 Mark) dafür können nicht nur für PC-Besitzer mit nachgerüsteter MIDI-Schnittstelle, sondern auch Atari-, Amiga- oder Mac-Besitzer das CM32L hervorragend nutzen.

Das LAPC-1 und CM32L bietet 128 vom MT-32 übernommene Instrumentalklänge. Außerdem gibt's zu den 30 digitale Schlagzeugsamples noch 33 neue und zum Teil erstaunlich lange Natursoundsamples. Von Tier- und Naturgeräuschen über Fußschritte, Türenquietschen und Frauenschreien ist bis hin zu diversem Schieß- und Maschinenlärm, alles vorhanden, was laut ist und sich toll anhört.

So wird beim z.B. Autorennspiel "Indianapolis 500" durch Verwendung der "Fabrikgeräusche" ein sehr realistischer Hintergrund eines Autorennens gewonnen — und natürlich in Stereo, das den räumlichen Effekt deutlich erhöht.

Für die Musiker unter Ihnen dürfte interessant sein, daß die Firma Roland das CM-32L und die LAPC-1 mit dem sog. Multi-Mode versah. Mit Einschalten des Gerätes verfügt man auf MIDI-Kanal 2 bis 9 praktisch über acht verschiedene Synthesizer und auf Kanal 10 zusätzlich noch über einen Drum-Computer mit Effektklängen. Somit stehen auf Anhieb neun zuverlässige Musiker zu Diensten, die Instrumente aller Stilrichtungen zum Teil wirklich hervorragend spielen. Hervorzuheben ist das breite Spektrum an den größtenteils wirklich brauchbaren Preset-Instrumenten.

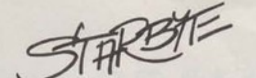
Die gesamte Roland MT-32-Familie ist auf dem besten Wege, zum neuen Spielestandard zumindest im "High-End-Bereich" zu werden. Denn nicht nur, daß es schon eine ganze Reihe von Spielen gibt, die die Roland-Soundkarten Familie unterstützt. Die Firmen Sierra On-Line, Electronic Arts, Activision, Lucasfilm und andere namhafte Spielehersteller werden neben Adlib und Soundblaster zukünftig Roland-Karten unterstützen.

Übrigens ist auch aus diesem Grund ist das externe CM-32L durchaus auch für andere Computersysteme interessant.

Interessant dürfte für die Profimusiker da eher das Roland CM-64 Sound-Modul sein. Dieses Modul vereint die klanglichen Eigenschaften des CM-32L LA-Sound-Moduls



Schön: Roland CM32L mit allen Anschlüssen



DAS COMIC

















* BUG = PROGRAMMFEHLER

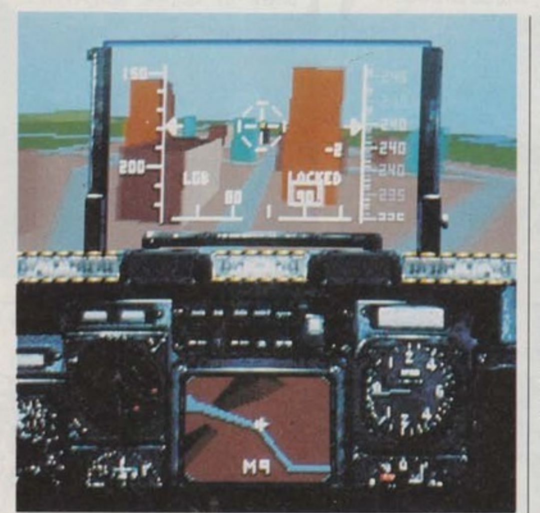


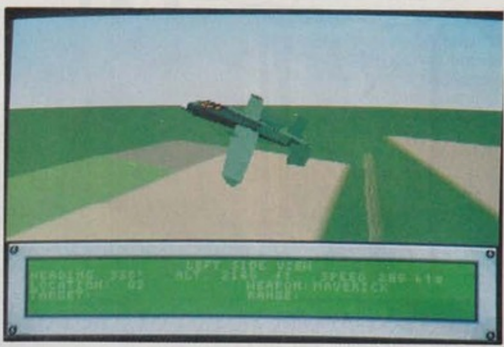


...NUN WISSEN SIE, WARUM UNSERE PRODUKTE ETWAS GANZ BESONDERES SIND ...

STARBYTE







Schnell, schneller, am schnellsten: Fliegen auf einem fixen AT in bunter Vollendung (A-10 Tank Killer/VGA)

und des Preset-Samplers CM-32P in einem Gerät, was sich natürlich auch im Preis bemerkbar macht (2698 Mark). Das CM-64, ist maximal 63stimmig, wobei 14 Instrumente gleichzeitig gespielt werden können. Plus Drumsounds und Effekte. Leider werden die spezifischen Eigenschaften des CM64-Moduls derzeit nicht von Spieleherstellern genutzt.

Zudem dürfte der für den heimischen Geldbeutel doch recht happige Preis eine weite Verbreitung für den heimischen Bedarf verhindern.

Uta Hervol/mh

20 Spiele, die in keiner Sammlung fehlen sollten

In dieser Tabelle sind 20 der besten PC-Spiele aufgeführt. Für jeden Geschmack ist etwas dabei, vom Sportspiel bis zur Flugsimulation. So können z. B. Hobby-Kapitäne mit dem vorzüglichen "Silent Service II" auf Tauchstation gehen. Golf-Puristen dürfen sich an "PGA-Tour Golf" als Bernhard Langer fühlen und Monsterkiller können mit "Curse of the Azure Bonds" finsteren Bösewichtern mit dem Schwert eines überbraten. Sie finden den Namen und das Genre des Programmes, mit welchen Grafikkarten das Spiel arbeitet, auf welchem Diskettenformat ist es erhältlich, welche Soundkarten unterstützt werden und mit was kann gespielt werden.

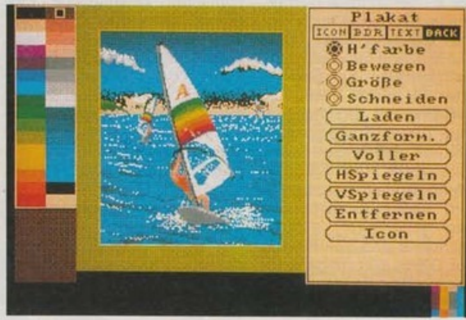
mh

Name	Genre	Hersteller	Preis ca.	Grafikkarte	Diskettenformat	Soundkarten	Joyst./Tast./Maus
Curse of the Azur Bonds	Rollenspiel	SSI	100 Mark	CGA, EGA	5¼" oder 3½"	keine	Tastatur
Flight of the Intruder	Simulation	Spectrum Holobyte	120 Mark	CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3½"	Adlib	Tastatur, Maus, Joystick
Grand Prix Circuit	Rennspiel	Accolade	100 Mark	CGA, EGA	5¼" oder 3½"	keine	Tastatur, Maus, Joystick
Hero's Quest	Adventure	Sierra	140 Mark	Hercules, CGA, EGA	5¼" und 3½"	Roland, Adlib, Sound Blaster	Tastatur, Maus
Indiana Jones and the last Crusade	Adventure	Lucasfilm Games	100 Mark	CGA, EGA	5¼" oder 3½"	Adlib	Tastatur, Maus, Joystick
Indy 500	Rennspiel	Electronic Arts	100 Mark	CGA, EGA,VGA	5¼" oder 3½"	Roland, Adlib	Tastatur, Joystick
LHX Attack Chopper	Simulation	Electronic Arts	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5¼" und 3½"	Adlib	Tastatur, Maus, Joystick
PGA Tour Golf	Sportspiel	Electronic Arts	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3½"	Roland, Adlib	Tastatur, Maus, Joystick
Populous	Strategiespiel	Electronic Arts	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3½"	Adlib	Tastatur, Maus
Railroad Tycoon	Simulation	Microprose	120 Mark	CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3½"	Roland, Adlib	Tastatur, Maus
Silent Service II	Simulation	Microprose	130 Mark	CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3½"	Roland, Adlib	Tastatur, Joystick
Sim City	Simulation	Maxxis	100 Mark	Hercules, CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3½"	keine	Tastatur, Maus
Space Quest III	Adventure	Sierra	140 Mark	Hercules, CGA, EGA	5¼" und 3½"	Roland, Adlib, Sound Blaster	Tastatur, Maus
Starflight 2	Rollenspiel	Electronic Arts	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3½"	keine	Tastatur
Sword of the Samurai	Simulation	Microprose	120 Mark	CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3½"	Roland, Adlib	Tastatur, Joystick
Their finest Hour	Simulation	Lucasfilm Games	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3½"	Adlib	Tastatur, Maus, Joystick
Ultima VI	Rollenspiel	Origin	120 Mark	Hercules, CGA, EGA, VGA	5¼" und 3½"	Roland, Adlib, Sound Blaster	Tastatur, Maus
Wonderland	Adventure	Magnetic Scrolls	120 Mark	CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3½	Roland, Adlib	Tastatur, Maus
Xenon II	Action	Imageworks	85 Mark	Hercules CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3½"	keine	Tastatur, Joystick

Die glorreichen Drei

Animation · Video · Grafik









Jetzt kommt Leben ins Bild. Mit der Multimedia-Software, die's ganz schön bunt mit Ihrem Amiga treibt – und ganz neue Perspektiven eröffnet, weil die Programme sich untereinander so gut verstehen.

Deluxe Paint III
Computergrafik mit Animationsfunktion in trickfilmartiger Darstellung. Mit wenigen Anweisungen geraten Ihre Bilder in Bewegung und verwandeln Ihren Amiga in ein Trickfilm-Studio.
Systemanforderungen:
Amiga 500, 1000, 2000 mit mindestens 1 Mbyte Arbeitsspeicher.
Bestell-Nr. 54138
DM 249,–*
Update von Deluxe Paint II auf Deluxe Paint III.
Bestell-Nr. 54138U
DM 99,–*

Deluxe Video III
Ihre Video-Produktion am Bildschirm. Es verarbeitet die Bilder aus Deluxe Paint III. Mit Umwandlung über Timing-Kontrolle und Anim-Dateien. Die vier Einzelprogramme verknüpfen Musik, Ton, Bilder und Animation zu tollen Multimedia-Shows, die wieder auf Disketten oder Videokassetten überspielt werden können.
Systemanforderungen:
Amiga 500, 1000, 2000, 2500 mit mindestens 1 Mbyte RAM, 2 Diskettenlaufwerke (Festplatte empfohlen).
Bestell-Nr. 52586
DM 299,–*
Update von Deluxe Video 1.2 auf Deluxe Video III.
Bestell-Nr. 52586U
DM 149,–*

Deluxe Print II
Gestalten Sie Visitenkarten, Briefköpfe, Einladungen oder Poster nach professioneller Art: ein Programm für kreatives Design von Texten, Signets, Logos. Mit einer Palette leuchtender Farben.
Bestell-Nr. 52582
DM 199,–*

*Unverbindliche Preisempfehlung

Updates erhalten Sie gegen Einsendung Ihrer Originaldiskette und eines Verrechnungsschecks an Markt & Technik Verlag AG, Kundenbetreuung, Update-Service, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar

Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.



2214/009

WO BLASEN HURTIG RASEN

Bonze Adventure

Steht Ihr auf Jump-and-Run-Spiele, bei denen auch ein bißchen geballert wird? Habt Ihr eine Vorliebe für versteckte Extras? Haltet Ihr "Son Son II" für eines der besten Spiele für die PC-Engine? Dreimaliges Bejahen dieser Fragen sollte dazu führen, daß Ihr zum Sparschwein greift, um die Anschaffung von Taitos neuestem Titel in Angriff zu nehmen. "Bonze Adventure" schlug sich schon in den Spielhallen wacker. Die quasi pixelgenaue PC-Engine-Umsetzung bietet sieben Levels, in denen Ihr einen glatzköpfigen Knirps steuert. Ein Feuerknopf dient zum Springen, der andere zum Ballern mit bunten Blasen.

Die Levels werden meist horizontal gescrollt und stecken — wen wundert's? — voller Gegner. Die Spielstufen sind nicht sehr lang, aber recht unterschiedlich ausgefallen. So spaziert man z.B. am Anfang durch einen Friedhof, durchquert dann im Ruderboot einen Fluß und landet anschließend in einem feurigen Level voller tödlicher Abgründe. Beim geschickten Hüpfen und Schießen solltet Ihr auch scheinbar gewöhnliche Elemente der Hintergrundgrafik mit ein paar Salven eindecken. Hinter so manchem Felsen springt dann ein verstecktes Extra hervor. Neben Bonuspunkten, Extraleben und einem Schutzschild winkt Euch bessere Blasenmunition. Die Standardknaller sind blau und recht dünn. Andersfarbige Blasen haben eine begrenzte Anzahl Explosionen auf Lager (die einen Smart-Bomb-kompatiblen "Gegner-wegwisch-Effekt" haben). Man löst ihn aus, indem man beim Schießen das Joypad nach unten drückt. Erstrebenswert ist auch das Aufrüsten der Blasengröße. Je größer der Kuller, desto mehr Gegner könnt Ihr damit gleichzeitig einseifen. Euer drolliger Held hat drei Leben; mit "Continue" darf man außerdem zweimal im selben Level weiterspielen, nachdem sie alle verbraucht wurden. *hl*

Kleine Bootspartie im zweiten Level (PC-Engine)



Nach Absolvierung eines Levels wird diese Karte gezeigt

Gut!

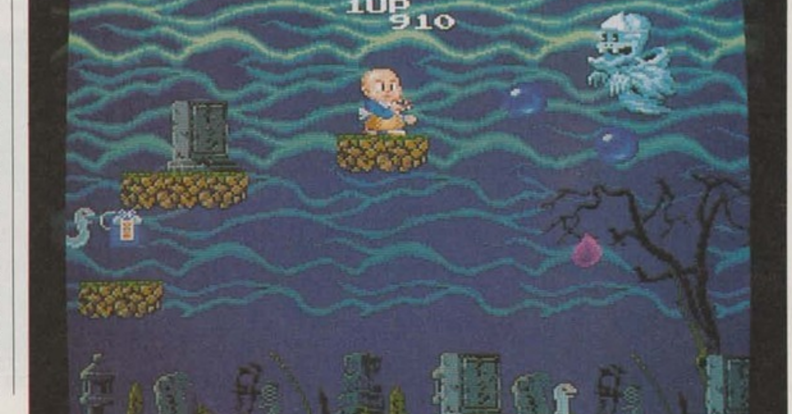


Wenn Japaner ein Jump-and-Run-Spiel für eine Videospielkonsole entwickeln, können Heimcomputerbesitzer nur neidisch an ihrer Tastatur rumfingern. Denn was Spielbarkeit angeht, haben amerikanische und englische Programmierer gegenüber ihrer fernöstlichen Konkurrenz noch einiges zu lernen. Taito's Automatenumsetzung um den niedlichen Bonze beweist es wieder einmal: So fair, so ausgewogen und so spielbar — japanischer Software kann man die Frage nach dem Continue einfach nicht verwehren. Zugegeben: Abgesehen von den zahlreichen Musikstücken wird nicht viel Neues geboten, ein "Empfehlenswert" hat sich Bonze jedoch redlich verdient.

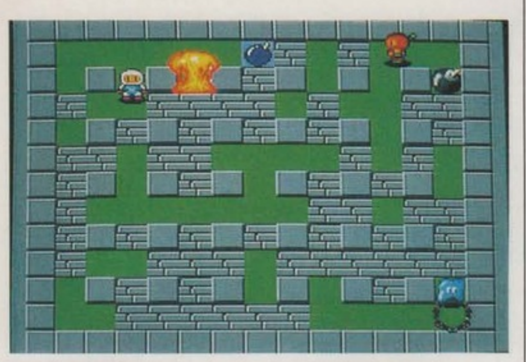
Gut!

Ein absolutes Spitzenspiel wie Son Son II ist mit dem Bonze Adventure zwar nicht vom Modulhimmel gefallen, aber es gehört eindeutig zur Oberklasse im Jump-and-Run-Genre. Die Levels funkeln nur so vor Geheimgängen und Feinschliff: Unfaire Stellen muß man nicht erdulden, doch kleine Unaufmerksamkeiten kosten rasch ein Leben. Die Ballerbälle prallen schön in der Gegend rum und mit etwas Übung könnt Ihr sie gezielt an Wänden abspringen lassen, um auf Umwegen Monster zu treffen. Ein nettes Modul, das einen kräftigen Spritzer "Vitamin X" vorweisen kann (jene magische Programmkomponente, welche immer wieder zu "noch einem Spielchen" verführt).

Genre: Action-Adventure Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 100 Mark		
PC-ENGINE		**76%**
Grafik: 73%	Sound: 64%	Schwierigkeit: mittel



Das abwechslungsreiche Abenteuer beginnt auf einem Friedhof (PC-Engine)



Bumm! Bei Bomber Man hört die Freundschaft auf (PC-Engine)

BOMBENSTIMMUNG

Bomber Man

Es gibt einen neuen Spieletrend: Vergeßt die Isolation vor der Flimmerkiste, gruppendynamische Erlebnisvielfalt ist angesagt. "Bomber Man" ist da erbarmungslos konsequent: Alleine kann man's nicht spielen, erst ab zwei Personen rührt sich was. Könnt Ihr ausreichend Mitspieler und Joypads vor dem Multi-Player-Adapter Eurer PC-Engine versammeln, dürfen bis zu fünf Personen gleichzeitig antreten.

Jeder steuert ein andersfarbiges Männchen über das Spielfeld. Per Feuerknopfdruck setzt Ihr eine Bombe ab, die nach wenigen Sekunden explodiert. Alle Steine (und Spielfiguren) im Detonationsradius werden vernichtet. Es gibt aber eine Reihe von bestimmten Steinen, die unzerstörbar sind und somit einen guten Schutzschild abgeben. Das Spielziel lautet kurz und schmerzlos, alle Mitspieler wegzubomben. Wer als letzter übrigbleibt, gewinnt einen Punkt; der Rest leckt seine Wunden und schwört Rache.

Hinter den zerstörbaren Steinen schlummert mitunter ein Extra. Je mehr Bombensymbole Ihr aufsammelt, desto mehr Bomben könnt Ihr gleichzeitig legen. Die kleinen Flammen sorgen dafür, daß Eure Bombenexplosionen eine größere Reichweite erlangen — eine ernsthafte Gefahr für Freund und Feind, denn so manches leichtsinnige Sprite wurde schon von seiner eigenen Bombe geröstet. *hl*

Super!



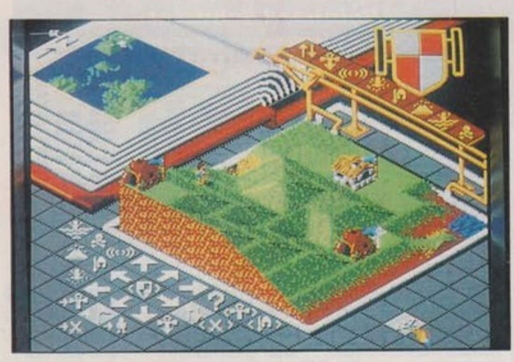
Mit zwei Spielern ist es gut, mit dreien bombastisch stark und mit vier oder fünf Leuten mausert es sich zu einem der größten Späße, seit es Videospiele gibt. Bomber Man zeigt, daß auch ein denkbar einfaches Spielprinzip für lustvoll quietschende Joypads sorgen kann. Das muntere gegenseitige Wegpusten im trauten Freundeskreis provoziert Lacher, Flüche und vor allem jede Menge Motivation. Es ist allerdings schade, daß Solopartien gegen Computergegner nicht vorgesehen sind. Kein Multi-Player-Adapter sollte dieses Prachtstück missen. Die Arbeitsmoral in unserer Redaktion hat es jedenfalls gründlich hingerichtet.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Hudson, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE **81 %**

Grafik: 38 % | Sound: 62 % | Schwierigkeit: leicht



Schaffe, schaffe Häusle baue... (Mega Drive)



Noch bleibt der weise Zenmeister ruhig... (Mega Drive)

GÖTTLICH

Populous

Als Ninjas, Wonderboys oder Sternenkämpfer sind Videospieler zwar die uneingeschränkten Beherrscher ihrer Monitore, zum waschechten Gott konnten es bisher jedoch nur Computerbesitzer bringen. Diese düsteren Zeiten sind nun vorbei. "Populous", All-Time-Classic und Straßenfeger des englischen Software-Hauses Bullfrog, gibt's jetzt auch für das Mega Drive. Für alle, die die letzten Jahre am Nordpol verbracht haben, hier noch einmal ein paar Worte zur Handlung. Zwei Götter (der eine sind Sie, der andere ist computergesteuert) kämpfen um die Herrschaft über insgesamt 500 Welten. Das Besiedeln, Erobern und Verteidigen der von Ihnen gestalteten Kontinente überlassen Sie Ihren Anhängern. Diese sind als kleine, reizend animierte Sprites dargestellt. Sie bauen Dörfer, Städte und Festungen, scharen sich auf Befehl um Ihren Hohenpriester oder bekämpfen Sprites der anderen Glaubensrichtung. Zum Dank sorgen Sie durch Absenken oder Anheben ganzer Landstriche für den nötigen Lebensraum Ihres Volkes. So können immer größere und kultivierte Siedlungen erbaut werden. Je mehr Anhänger Ihrer Person huldigen, desto größer wird auch Ihr "Mana"-Vorrat. Erdbeben, Vulkanausbrüche und die Entsendung todbringender Kreuzritter; mit genügend Mana können Sie es über ein ausgefeiltes Icon-System so richtig krachen lassen. *wi*





Die Mega-Version des göttlichen Strategiespiels gleicht dem Ur-Populous wie ein Kreuzritter dem anderen. Lediglich die Icons fürs Speichern der Spielstände, die Musik und den 2-Spieler-Modus sucht der Kenner vergeblich. Leider herrscht es sich mit dem Joypad nicht ganz so flüssig wie mit der Maus, der Spielbarkeit tut das keinen Abbruch. Der überzeugteste Atheist kann bekehrt werden: Populous gehört in jede Spielesammlung, aus dem Mega Drive hätte man jedoch mehr herausholen können.



Genre: Strategie
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		86%
Grafik: 77%	Sound: 38%	Schwierigkeit: mittel

DIE HOHE KUNST DES PRÜGELNS

Budokan

In diesen Tagen brachte der amerikanische Software-Riese Electronic Arts die ersten Umsetzungen bekannter Computerspiele für die Wunderkonsole Mega Drive auf den Markt. "Budokan" ist einer der Electronic-Arts-Titel, dem die Ehre zuteil wurde, auf Modul verewigt zu werden. Zu Recht: Budokan gehört sicherlich zu den komplexeren Kampfsportspielen. Während der ersten Hälfte des Spiels studiert man in einem fernöstlichen Trainingscamp eifrig verschiedene Waffen und Kampftechniken. Hat man sich schließlich mit Karate, Nunchacko, Bo und Kendo vertraut gemacht und erste Kämpfe gegen die computergesteuerten Lehrmeister siegreich beendet, kann man direkt in den zweiten Teil von Budokan einsteigen. Zwölf der besten Kampfsportler der Welt warten darauf, in fairem Wettkampf vom Spieler besiegt zu werden.

Vier Disziplinen mit je ca. 30 verschiedenen Bewegungsabläufen, diverse Trainingsmodi, eine Zweispieleroption sowie Steckbriefe und Bilder für jeden der zwölf Turniergegner wurden getreu der Computerversionen auf Modul gebannt. Übernommen wurde natürlich auch die "Wahl der Waffe" im Wettkampf, sowie der mysteriöse "Ki"-Wert, eine Art Barometer für kosmische Energie, der bei Budokan die Konzentration und seelische Ausgeglichenheit des Kämpfers anzeigt. Einfacher ausgedrückt: je mehr Ki, desto brutaler der Handkantenschlag. *wi*

Gut!

Auch bei Budokan verzichtete Electronic Arts darauf, das Mega-Drive auszureizen. Wenn man von einem kleinen Intro und einer etwas deplazierten Zwischensequenz absieht, hat sich nicht viel verändert. Nach wie vor verprügeln sich edel animierte Sprites mit Faustschlägen, Fußtritten und Nunchackos, nach wie vor quälen deftige Schlaggeräusche und realistische Schmerzensschreie die Lautsprecher. Wer, schon immer wissen wollte, ob ein waffenloser Karateka einen kendoschwingenden Meister auf die Matte legen kann, ist mit der bislang einzigen Kampfsportsimulation fürs Mega Drive gut bedient.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		73%
Grafik: 73%	Sound: 56%	Schwierigkeit: einstellbar

MEGA DRIVE

Super Monaco GP

Obwohl neue Rennspiele namhafter Hersteller auch in den letzten Monaten wieder Modulschächte und Disketten-Laufwerke überschwemmten, hat sich am Uraltspielprinzip nichts verändert. Der Bildschirm ist die Windschutzscheibe, andere Autos kennt man nur von hinten und mehr als Lenken, Bremsen, Gasgeben und Schalten braucht man keinesfalls zu tun. Daß sich trotz meist sehr hoher Fahrgeschwindigkeit die Distanz zu Bergen, Wäldern und Seen im Hintergrund niemals verändert, gehört für einen waschechten "Pole Position"- oder "Final Lap"-Freak zu den grundlegendsten Naturgesetzen. In der Spielhalle oder im Wohnzimmer fährt man eben bestenfalls im Kreis. Auch Segas "Super Monaco GP" bricht nicht mit der Tradition. Verwendete das Automatenvorbild noch Riesenmonitor und hammerharte Grafikroutinen, sieht die Heimversion dagegen eher aus wie Pole Positions großer Bruder. Das Fahren selber besteht aus den obengenannten Standards; kann ein in jeder Runde abnehmendes "Position Limit" nicht gehalten werden, ist das Rennen gelaufen. Man verfügt über Tachometer, verschiedene Chronographen und eine Karte der Strecke, auf der auch die Positionen aller Fahrzeuge zu finden sind. Das obere Drittel des Bildschirms enthält einen mächtigen Rückspiegel der Marke "Super-Cinemascope". So kann man "abgeschossene" Wägen der Gegner noch eine ganze Weile rauchend hinter dem eigenen Fahrzeug hertrudeln sehen. Der eigene Flitzer ist zum Glück so robust, daß er Kollisionen und Ausflüge ins Grüne meist unbeschadet übersteht.

Kennt man die Wahlmöglichkeit zwischen verschiedenen Motoren und zwischen Automatik- und Schaltgetriebe, sowie den Qualifikationslauf noch vom Automaten, packten die Sega-Entwickler für ihre Mega Drive-Version noch einen kompletten WM-Modus aufs Modul. Sollte das sonnige Monte Carlo dem Piloten keine echte Herausforderung mehr bedeuten, kann er so auf eine ganze Menge neuer Rennstrecken, auf Aufwärmrunden und Boxenstops zurückgreifen. Letzterer wird einem übrigens nach entsprechenden Ausrutschern und Kollisionen automatisch von der eigenen Boxermannschaft nahegelegt. Erstmalig hat man auch das zweifelhafte Vergnügen, einen der Mitbewerber persönlich kennenzulernen oder von ihm sogar zum Duell auf Rennstrecken in den Staaten, Großbritannien, Deutschland oder Japan gefordert zu werden. Natürlich fehlt während einer solchen WM auch das authentische Punktesystem nicht. Setzt man seinen Flitzer regelmäßig in die Leitplanken oder auf die hinteren Plazierungen, droht der Rausschmiß aus dem Team. Bisher hat jedoch bei "Super Monaco GP" glücklicherweise auch der größte Pechvogel eine neue Chance in neuem Team gefunden. *wi*



Ruhe vor dem Sturm: Der elfte Startplatz ist ergattert (Mega Drive)

Super!



Gegenüber dem Automatenvorbild hat Segas Super Monaco GP zwar einiges an spektakulärer 3D-Grafik verloren, dafür packten die Entwickler eine komplette Formel-1-Weltmeisterschaft in das Modul. Mit einem Automatikgetriebe ist der Einstieg in den Rennzirkus schnell gefunden; echte Männer fahren natürlich nur mit tückischem Schaltgetriebe. Trotz hübscher Hintergründe und flammender Turbofeuer präsentiert sich das Spiel grafisch und akustisch eher unauffällig. So lag es auch nicht an der Aufmachung, daß ich nächtelang vor dem Bildschirm klebte. Es ist mir jedoch selten ein so extrem spielbares Programm unter die Finger gekommen. Auf "Easy" kamen bei Super Monaco schon nach wenigen Minuten erste Suchtgefühle, auf "hard" kämpfte ich noch tagelang um eine gute Plazierung. Fair ist auch, daß die leicht zu handhabenden Automatikrenner wesentlich weniger Kraft unter der Haube haben als die tückischen Wägen mit Handschaltung. Super Monaco GP, von führenden Bleifüßen empfohlen.

Gut!



Schau an, schau an, endlich ein vernünftiges Autorennspiel fürs Mega Drive. Natürlich klotzt Super Monaco GP nicht mit so gewaltiger Grafik wie das Spielhallenvorbild, bietet aber gepflegtes 3D und viel Übersicht im extrabreiten Rückspiegel. Die Grand-Prix-Saison mit dem Paßwort-System spielt man recht gerne, denn immer nur in Monaco rumzudröhnen, wird auf Dauer etwas langweilig. Ein solides Rennspiel, das mich letztendlich nicht ganz begeistert. Die Grafik ist anständig, doch die Rennatmosphäre eher lau. Das Motorradrennen "Super Hang-On" ist um eine Gangschaltung besser.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

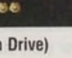
MEGA DRIVE		73%
Grafik: 67%	Sound: 62%	Schwierigkeit: einstellbar







Aus dem Rennfahreralltag: Kampf im vorderen Mittelfeld bei 320 km/h, Tunnelfahrt und Motorschaden (Mega Drive)

Der Moonwalker als wandelnde Staubschleuder (Mega Drive)



Lasches Ballerspiel mit lauen Extras: XDR (Mega Drive)

SMOOTH CARTRIDGE

Moonwalker

A-Hu! So mancher hat ihn schon geübt, den Michael-Jackson-Hüftschwung, federnd und geschmeidig aus dem Becken perlend. Das große Vorbild könnt Ihr jetzt per Mega Drive elegant über den heimischen Bildschirm tänzeln lassen. Die Sega-Interpretation des Michael-Jackson-Spielfilms "Moonwalker" hat gottlob nichts mit der schaurigen Computerspielversion zu tun. Auf dem Mega Drive steuert Ihr Michael durch fünf grafisch unterschiedliche Szenarien, die in je drei Unterlevels geteilt sind. Ziel in jeder Stufe ist es, alle Kinder zu befreien, die der böse, böse Oberbösewicht entführt hat. Zitternd kauern die armen, blondbezopften Hascherl am Boden, doch sobald sie von Michael berührt werden, schwenken Sie begeistert den Teddybär und sind befreit. Um alle Kids zu finden, solltet Ihr durch Joypaddruck nach oben hinter Türen, Fenstern und Büschen (in späteren Levels gar hinter Grabsteinen) nachsehen. Gangster, Schläger, Zombies und andere Rüpel sind hinter Michael her, doch er kann durch gezielten Einsatz einer Portion magischen Staubs die Angreifer umhauen. Besonders effektvoll ist der Wurf des in Bumerang-Manier zurückschwirrenden Killerhuts. Jedes der fünf Szenarien wird mit einem Michael-Jackson-Hit unterlegt. Das "Greatest Hits"-Repertoire des Moduls spielt auf mit "Smooth Criminal", "Beat it", "Another Part of me", "Billie Jean" und "Bad". *hl*

Gut!



"Bad" ist die Videospielumsetzung von Moonwalker keineswegs. Die Programmierer haben eine recht geschickte Mischung aus Filmelementen und solidem Actionspielprinzip hingelegt. Das weißgewandete Jackson-Sprite tänzelt elegant über den Bildschirm, und die Musik ist technisch hervorragend gelungen. Man wippt angetan mit und ist von den Songs nie genervt. Das Spiel selber bietet solide Unterhaltung, aber wenig Neues und ist zu leicht. Selbst wenn Ihr den höchsten Schwierigkeitsgrad wählt, spielt Ihr Moonwalker zu schnell durch. Davon abgesehen ein anständiges Modul für Michael-Jackson-Fans.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		**59%**
Grafik: 62%	Sound: 83%	Schwierigkeit: leicht

KRANKER KLON

XDR

Kaum gibt's die phänomenale Bildschirmballerei "Thunderforce III" für das Mega Drive, folgen schon die ersten Nachahmer. "XDR" (steht für X-Dazedly-Ray) schlägt in die gleiche Kerbe wie das Vorbild. Durch rund sechs horizontal scrollende Levels müßt Ihr ein Raumschiffsprite steuern und dabei auf alles ballern, was sich bewegt. Wie es sich für ein zünftiges Actionspiel gehört, fangt Ihr mit einer Minimalbewaffnung an, die aber im Laufe des Spiels durch Aufsammeln verschiedener Extrasymbole verstärkt werden kann. Insgesamt gibt es fünf Waffensysteme, die jeweils in drei Stufen ausbaubar sind. So hinterlassen einige Feindschiffe Symbole für die verschiedenen Zusatzwaffen. Ein "B" steht zum Beispiel für einen verbesserten Normalschuß, ein "L" für einen prächtigen Laser, ein "W" für besonders durchschlagskräftige Energiestrahlen und ein "M" für Raketen. Diese feuern in der ersten Stufe nur nach unten, dann auch nach oben und nach hinten. Zusätzlich könnt Ihr mittels "O" noch bis zu zwei Beiboote an Euer Schiff andocken, die ebenfalls munter vor sich hin schießen. Abgerundet wird die Extrasammelei mit einem Schutzschild, der besonders gut für den jeweiligen Level-Endgegner zu gebrauchen ist.

Wie schon bei den Mega-Drive-Modulen üblich, gibt's auch bei XDR ein Menü, in dem Ihr die Anzahl der Schiffe und den Schwierigkeitsgrad einstellen könnt. *mh*

Na ja...

Wo "Thunderforce III" für gestiegenen Adrenalinhaushalt und für ungetrübtes Ballervergnügen gesorgt hat, steht bei "XDR" der Kampf mit dem Schlaf im Vordergrund. Ein paar simple Extras; Feindformationen, die dem Actionfreund ein müdes Lächeln abringen und eine recht einfallslose Grafik lassen XDR im Actionmittelmaß versinken. Wie man es außerdem geschafft hat, auf dem Mega Drive für ein solch' erbärmliches Ruckelscrolling zu sorgen, ist mir absolut schleierhaft. Die Frima Unipagc, die für XDR verantwortlich ist, sollte lieber noch mal eine Runde "Thunderforce III" spielen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Unipacc, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		**52%**
Grafik: 59%	Sound: 48%	Schwierigkeit: mittel



Der C 64-Emulator auf dem Mega Drive: Super Hidalyde (Mega Drive)

ICH WOLLT' ICH WÄR' EIN HELD

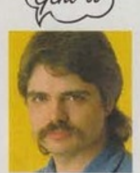
Super Hidalyde

Das Feenland steckt in Schwierigkeiten. Erdbeben, Vulkanausbrüche und Monsterhorden haben das einst friedliche Gebiet in eine Öde verwandelt. Die Einwohner leben in ständiger Angst vor dem unbekannten Bösen. Nur ein zünftiger Edelmann kann den finsteren Mächten (höchst originell) Einhalt gebieten.

Natürlich übernehmt Ihr diese Rolle in dem neuesten Mega-Drive-Rollenspiel "Super Hidalyde". Am Anfang dürft Ihr aus vier Berufsklassen (Krieger, Dieb, Zauberer oder Mönch) Euren Traumhelden herauspicken. Je nach gewähltem Beruf hat Eure Spielfigur verschiedene Eigenschaften. So kann der Krieger zwar prächtig draufhauen, ist aber beim Zaubern äußerst mies. Ein große Rolle spielt in diesem Spiel der realistische Zeitablauf (24 Stunden Spielzeitrhythmus) und das Gewicht mitzuschleppender Gegenstände (ist das Schwert zu schwer, kommt der Charakter nicht voran).

Gold, um wichtige Gegenstände in Läden zu kaufen und Erfahrungspunkte zum Befördern und Magieerwerb erhaltet Ihr durchs Plätten von Monstern. Hier ist aber zwischen guten und bösen Monstern zu unterscheiden. Das komplette Spielfeld wie Städte, Dungeons und Wildnis wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Leider wird nicht gescrollt, sondern quasi umgeblättert. Euer Spielstand wird beim Übernachten in einer Gaststätte automatisch abgespeichert. *mh*

Geht so



Heiliger Rollenspieler, was ist den das? Technisch ist "Super Hidalyde" eine mittelschwere Katastrophe: Kein Scrolling, Winz-Sprites, magerste Grafiken im Micker-Look und ein nicht gerade origineller Sound versetzten einen in die Computersteinzeit zurück. Spielerisch wird's dafür etwas besser. Super Hidalyde bietet nach geraumer Warmspielphase genügend Stoff, um sich einige Tage zu unterhalten. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad ziemlich hoch angesetzt. Durch den Tagesrhythmus und das Gewichtsproblem mit den Items haben gerade am Anfang Rollenspieleinsteiger arge Probleme.

STECKBRIEF

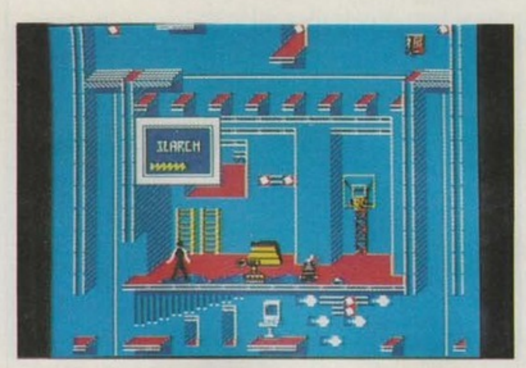
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Seismic, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 61 %

Grafik: 16% **Sound: 49%** **Schwierigkeit: schwer**



Wenig Action, viel Frust (Mega Drive)



Wenn er fällt, dann schreit er (NES)

ÄUSSERST MÜHSAM

Shiten-Myooh

Da machen sie sich auf, die vier tapferen Krieger: Kotarou schlenzt süß den Suriken, Ayame wirft wuchtig Bömbchen, Kidenbou schleudert bildschöne Blitze, und Senshirou läßt lässig den Laser brutzeln — zum Wohle der Menschheit und zum Schaden der gegnerischen Sprites (...und keiner weiß, worum's geht, weil die Anleitung wieder in japanisch ist). Die Bomben, Laser und Surikens flutschen den Helden nur so aus der Hand; wenn man den Feuerknopf gedrückt hält, braut sich innerhalb weniger Sekunden ein kleines Feuerwerk zusammen, das dem Gegenüber nicht gut bekommt. Wenn man jetzt noch bestimmte Extras aufsammelt, die wie rote Glühbirnen aussehen, bekommt man sofort mehr Energie und muß nicht so lange das Knöpfchen drücken, bis der edle Feuerzauber erscheint. Zu jedem Zeitpunkt im Spiel kann man zwischen den Recken hin- und herschalten.

Sechs Level stehen zu Beginn des Spiels zur Auswahl: die kahle Steinwelt, der steile Berg, die saftige Wiese, die gefährliche Straße, das üble Hafenviertel und zu guter Letzt die Welt der Zukunft. Man wählt zu Beginn des Spiels eine aus; drei weitere Welten, in denen es besonders wüst zugeht, kommen dran, wenn man die ersten sechs hinter sich hat. Da man das normalerweise nicht in einem Anlauf schafft, gibt's die ersten sechs Level lang unbegrenzt Continue. *al*

Na ja...



Spätestens beim ersten Obergegner wird die große Schwachstelle klar: Die Figuren agieren viel zu langsam, als daß man den heranpfeifenden Schüssen ausweichen könnte. Auch wenn man zwischen den Fähigkeiten der Charaktere hin- und herschaltet, ist spätestens beim dritten Obermotz erst einmal Schluß. Man kann die Level überleben, wenn man sich Pixel für Pixel nach vorne tastet — aber macht das noch Spaß? Außerdem stürzen sich die Gegner in wirren Formationen auf die vier Helden, das ganze Spiel wirkt zusammengestückelt, dazu dudelt eine flache Musik — So nicht, da gibt's besseres für Mega Drive.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sigma, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		38%
Grafik: 35%	Sound: 44%	Schwierigkeit: schwer

KEINER SPRINGT FEINER

Impossible Mission II

War die Currywurst verdorben? Verschwand seine Katze? Bekam er keine Karten für die Salzburger Festspiele? Was immer passierte, Elvin Atombender ist so sauer, daß er in drei Stunden die Welt in Stücke sprengen will. Er hat sich in einem Turm verschanzt und öffnet nicht mal auf die Aufforderung "Achtungachtung, hier spricht die Polizei!". Die Lage ist ernst, Sie müssen also rein. Das Gebäude besteht aus acht Türmen, in denen es wiederum bis zu sechs Räume gibt, deren Einrichtung Sie penibel untersuchen sollten. Entweder finden Sie Zahlen, Extras oder gar nichts. Hat man die richtigen Zahlen zusammmen, spuckt der Handgelenkscomputer eine Kombination aus. Mit der gehen Sie in den Raum mit dem Safe, öffnen ihn, entnehmen eine Kassette und auf geht's in den nächsten Level.

Wenn's nur so einfach wäre! Denn Elvin ist Elektronikspezialist. Überall im Komplex patroullieren seine Roboter, die Ihnen an die Lederhaut wollen. Und jetzt kommen die Extras ins Spiel. Sie können mit ihnen die Roboter kurzzeitig deaktivieren, Lifte verstellen, Minen legen oder anderen Unfug treiben. Ballern geht nicht, dem Agenten liegen keine Handfeuerwaffen. "Impossible Mission II" ist die Umsetzung des Epoxy-Hitnachfolgers aus dem Jahre 1989. Einen ausführlichen Test der Computerversion findet Ihr in *POWER PLAY* 8/88. *al*

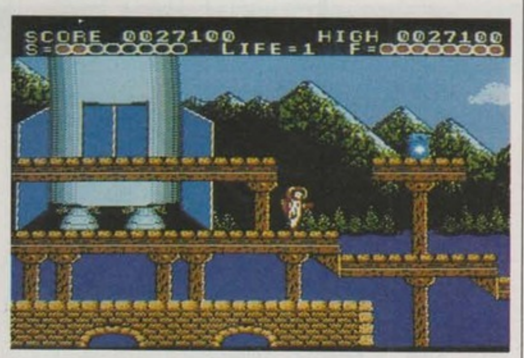
Gut!

Obwohl der Nachfolger zum Klassiker "Impossible Mission" vorletztes Jahr mit neuen Extras und neuen Robotern aufpoliert wurde, wirkt das Spiel etwas angestaubt. Die Nintendo-Umsetzung wurde zwar mit sehr viel Liebe programmiert (es gibt nur minimale Unterschiede zur Computerversion), trotzdem hat das Genre heute Interessanteres zu bieten. Wer einen Veteran schreien und springen sehen will und intelligente Plattformspiele mag, sollte sich das gute Stück zulegen — gut spielen tut's sich allemal. Außerdem: Selten hat ein Sprite so markerschütternd gebrüllt, wenn es in einen Abgrund stürzt.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: S.E.I., Zirka-Preis: 80 Mark

NINTENDO		78%
Grafik: 70%	Sound: 45%	Schwierigkeit: mittel



Auf dem Mond läßt's sich gut springen (Nintendo)

KOMIKER IM WELTALL

Captain Comic

Standardabenteuer im Plattformland: Die rauschbärtigen Oberweisen des Planeten Osmic wurden ihrer prachtvollsten Geschmeide beraubt. Da just in diesen Tagen große Feierlichkeiten auf dem Programm stehen, wurde der sagenhafte Captain Comic, ein dicklicher Gnom im unmodischen Raumanzug, mit der Suche beauftragt. Nicht leicht, haben sich die gemeinen Programmierer dieses Jump'n'Run-Spielchens doch sowohl Continue-Möglichkeit, als auch einstellbare Schwierigkeitsstufen gespart. Anfangs läuft der Weltraumheld noch gänzlich unbewaffnet durch die sieben horizontal scrollenden Landschaften des Planeten Osmic. Eine Waffe ist jedoch schnell gefunden. Rührt sich dann im "steinernen Wald" oder gar in der "Höhle der blinden Kröte" irgend etwas, darf geschossen werden; ansonsten gilt es, geschickt von Plattform zu Plattform zu hopsen. Wo viele Feinde lauern, sind natürlich auch die Bonusgegenstände nicht weit: Schutzschilder, Extraleben und ein Paar Sprungstiefel warten nur darauf, vom Captain aufgesammelt zu werden. Ein magisches Zielwasser darf als Extrawaffenersatz herhalten. Unverbesserliche Bleifinger sollten sich bei diesem Arcade-Adventure jedoch ein wenig zurückhalten: Penetrantes Dauerfeuern überlastet den Energiegenerator der eigenen Waffe. Unangenehme Feuerpausen sind die Folge. *wi*

Geht so

Frage: Was kann ein waschechter "Held der Galaxien"? Antwort: In zwei Richtungen laufen, hüpfen und mit einer lächerlichen Kartoffelpistole bunte Wattekügelchen verschießen. Den Eindruck gewann ich zumindest nach einigen Spielstunden. Der Captain selbst sieht ziemlich mickrig aus, die Hintergrundgrafik ist meist recht bieder und die verschiedenen Musikstücke laden eher zu einem Nickerchen, als zu wilder Schatz- und Monsterhatz ein. Trotzdem: In Sachen Spielbarkeit läßt der pummlige Captain so manchen Ninja stehen. Witzig auch die Spielanleitung: Im Spiel selber ist weniger Originellität zu finden.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Akklaim, Zirka-Preis: 90 Mark

NINTENDO **52%**

Grafik: 55% Sound: 44% Schwierigkeit: mittel



Penguin Wars

"Penguin Wars" ist ganz einfach. Ihr müßt nur zehn Bälle innerhalb von 60 Sekunden auf die andere Seite des Spielfelds rollen. Leider hat Euer Gegenspieler die selbe Absicht. Trifft Eure Kugel den Gegner, dann fällt er für ein paar Sekunden in Ohnmacht. Ihr könnt gegen fünf unterschiedlich starke Gegner spielen, oder, über Video-Link, gegen einen Freund antreten. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nexoft
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY	41%
Grafik: 29%	Sound: 33%
POWER-WERTUNG: 41%	

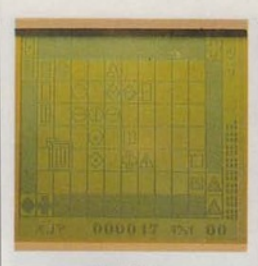


Rastan Saga II

Oje, jetzt hat Taito auch die Mega-Drive-Version dieses Jump'n'Run-Spiels verhunzt. Die Sprites sehen auf den ersten Blick zwar ganz gut aus, an Animationsphasen wurde jedoch kräftig gespart. Das schnarchige Spielprinzip und die peinlichen Soundeffekte kennt man schon von der PC-Engine-Version, einzig die Hintergrundmusik vermag angenehm zu überraschen. *wi*

Genre: Action
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE	39%
Grafik: 36%	Sound: 27%
Schwierigkeit: mittel	



Ishido

In dieser Ausgabe testen wir im Computerspieleteil ausführlich die PC-Version von "Ishido".

Die Game-Boy-Umsetzung bietet das gleiche kluge Tüftelspielprinzip. Es ist sicher nicht einfach, auf dem Schwarzweiß-Schrumpfdisplay des Game Boy die Symbole auseinanderzuhalten, aber die Programmierer haben die Farbarmut halbwegs erträglich gelöst.

Wem der Satz Spielsteine nicht übersichtlich genug ist, kann zwischen zwei weiteren, darunter auch die originalen Ishidosteine, umschalten. Auch bei der Hintergrundmusik darf gewählt werden: Drei nette, aber nicht umwerfende Musikstücke stehen zur Auswahl. Ishido kann man alleine, mit einen Freund oder gegen den Computergegner spielen. Der Computergegner ist ein schlauer Fuchs, der nicht so einfach zu besiegen ist — je besser man selber spielt, desto besser scheint er zu werden.

Leider fehlt eine High-Score-Liste: Eine Batterie zum Speichern blieb dem Modul versagt, so daß man seinen Scores immer noch auf einen Zettel notieren muß. Auch das Orakel ist verschwunden; diese Ishido-Version beantwortet also leider keine Fragen zur Weltpolitik ("Wann kracht's?"), Freundin ("Wann kracht's?") oder neuen Autos ("Wann kracht's?").

Wer auch unterwegs ohne sein Ishido nicht leben kann, ist mit der Westentaschenversion gut bedient. Gegenüber der Computerversion müßt Ihr zwar bei der Spielbarkeit keine Abstriche machen, dafür aber beim Spielkomfort.

Denksportfreunde und kluge Köpfe sollten sich dieses Modul anschaffen. Trotz der Einschränkungen ist Ishido eine runde Sache mit Pfiff. *al*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Ascii
Zirka-Preis: 50 Mark

GAME BOY	80%
Grafik: 34%	Sound: 56%
Schwierigkeit: mittel	

Auf geht's zur

AMIGA 90 KÖLN

Unter der Schirmherrschaft von Commodore und dem Amiga Magazin

09.11.-11.11.90
Köln Messe, Halle 10 und 12
(08.11.90 Fachbesuchertag)

Öffnungszeiten:
08.11.90/Fachbesuchertag:
10:00 - 18:00 Uhr

09. 11.-11. 11.90
9:00 - 18:00 Uhr

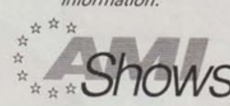
Eintrittspreise:
Tageskarte 09. 11.-11. 11.90
Schüler/Studenten: DM 10.–
Erwachsene: DM 15.–

Fachbesucherkarte: DM 35.–
(Gültigkeit: alle vier Messetage)

Pro Messe erwarten Sie über 100 Aussteller und 30000 AMIGA-Fans!

Kommen Sie vorbei, wir freuen uns auf Sie

Information:

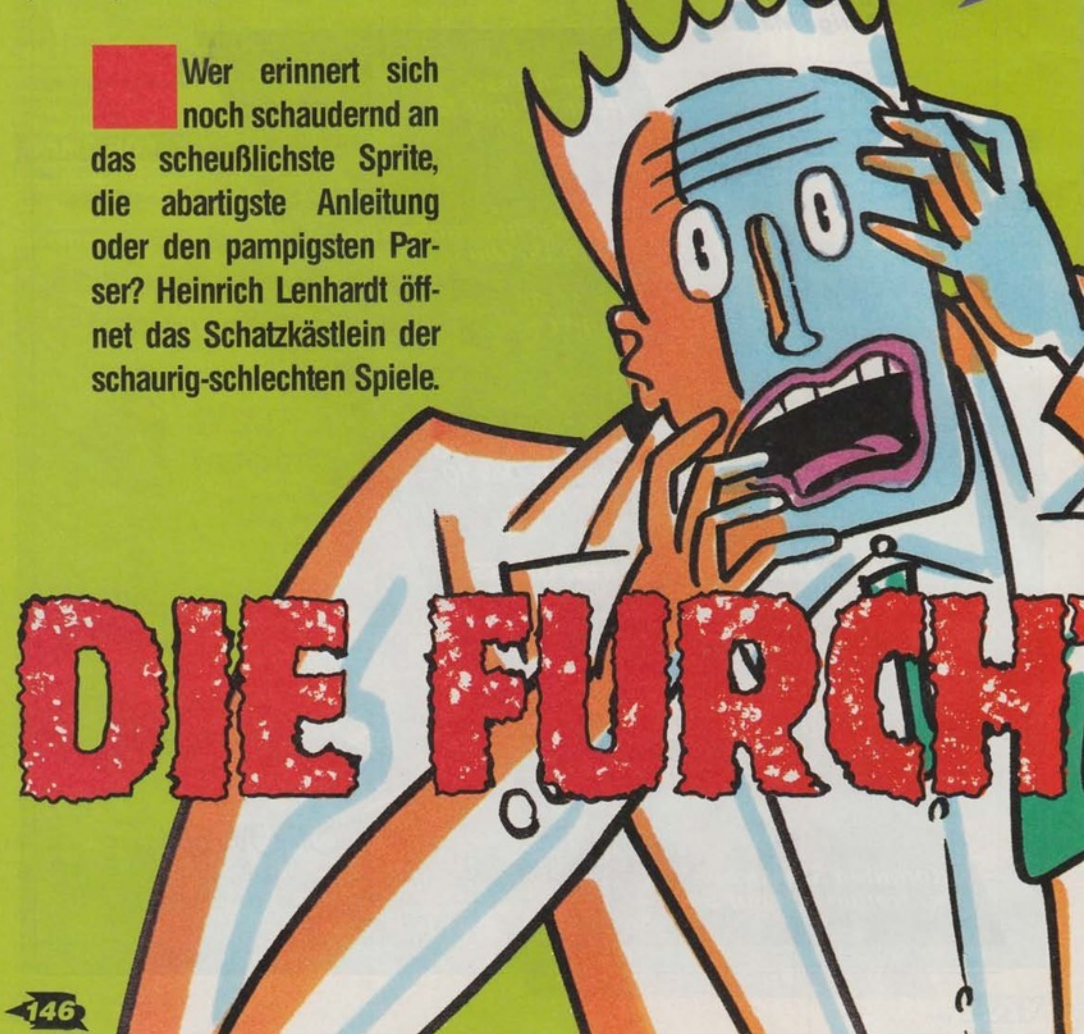


Ami Shows Europe GmbH
Zugspitzstraße 2A
8011 Vaterstetten
Fax: 08106-34094

Es gibt gute und schlechte Spiele. Richtig — aber eigentlich auch falsch. Solch brachiale Schwarzweißmalerei ist nicht fair. Ist ein Spiel nur "gut", gar "sehr gut" oder eine absolute Zierde jeder Sammlung (und wird von uns dann mit der güldenen "Besonders empfehlenswert"-Medaille geschmückt)? Auch bei der finsteren Seite der elektronischen Unterhaltung muß differenziert werden. Es gibt Titel, die man zur Not spielen kann, welche, die schnell langweilig werden und sogar "Prachtexemplare", die spontane Pfuis und einhelliges Abwinken ernten.

Über die allerbesten Spiele wird oft geschrieben: In Features werden die "Muß"-Spiele für jeden Computer vorgestellt, man findet sie an den Spitzen der Hitparaden. Die ungeliebten, weil miesen Spiele werden hingegen nur allzu rasch vergessen. Das ist nicht immer gerecht: Viele Programme sind so schlecht, daß sie auf morbide Weise schon wieder gut sind. Die unfreiwillige Komik von Software-Katastrophen soll im Mittelpunkt der nächsten Seiten stehen. Auf der Suche nach origineller Schlechtigkeit fiel uns eine Reihe von Kuriositäten auf: An den langsamsten Adventure-Parser erinnert man sich ebenso schaudernd wie an das häßlichste Sprite. Unsere Parade der Software-Monströsitäten wird so zu einem ironischen Blick auf einige der merkwürdigsten Spieleauswüchse der letzten Jahre. *hl*

Wer erinnert sich noch schaudernd an das scheußlichste Sprite, die abartigste Anleitung oder den pampigsten Parser? Heinrich Lenhardt öffnet das Schatzkästlein der schaurig-schlechten Spiele.



DIE FURCH



Die lächerlichsten Bösewichte

Aus der Suche nach der packenden, mitreißenden Spielidee, die jeden Käufer förmlich zum beherzten Griff ins Händlerregal zwingt, resultiert so manches Musterbeispiel unfreiwilliger Komik. Anfang 1988 waren Actionspiele aller Coleur sehr gefragt. Auf der Suche nach einem echten Nervenzerfetzer ersann eine Software-Firma die Mär von Street Gang. Sie berichtet vom braven Buben Mickey, der ob der Umzugslust seiner tückischen Eltern in einer finsteren Gegend landet. Hier wird der Begriff des Gassenhauers noch wörtlich genommen, grimmige Straßengangs schlurfen Passanten-prügelnd über den Asphalt. Mickey will Mitglied einer schicken Gang werden und muß dazu dem Anführer der Gang um einen Teil seiner Haarpracht erleichtern. Auf dem Weg dorthin wird Mickey mit den merkwürdigen Bewohnern seiner Nachbarschaft und der Spieler mit einigen der putzigsten Bösewichtern der Software-Geschichte konfrontiert. Für Erheiterung sorgt der gemeine Graffiti-Künstler, der vorzugsweise in Rudeln antritt und bei Berührung an Mickeys Lebenssäften zehrt (wohl zu tief an der Spraydose geschnüffelt?). Noch unmotivierter wirkt das gelegentliche Auftreten eines älteren Herren mit Trenchcoat und Aktenköfferchen, der in zufälligen Intervallen eine Revolverkugel aus der Hüfte schießt. In Kanalschächten lauern gar gewalttätige Jogger mit orangefarbenen Sporthosen und Sonnenbrillen. Street Gang setzte mit diesen schillernden Typen neue Maßstäbe im Bereich der elektronischen Realsatire.



Sprayus Anonymus: erst sprühen, dann fragen



Knallus Aktentaschus: trau keinem Trenchcoat-Träger



Joggus Sonnenbrillus: der Körper gesund, der Geist scheinbar wund





Die schlimmste Mogelpackung

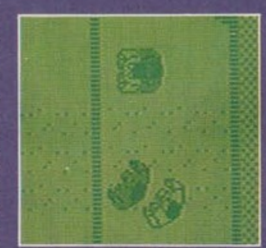
Vor kurzem legte U.S. Gold mit "Italy 1990" ein ordentliches Spiel zur letzten Fußballweltmeisterschaft vor. Doch wer erinnert sich noch an das WM-Jahr 1986, als die Engländer mit "World Cup Carnival" ebenfalls eine Fußballsimulation zum großen Turnier vorlegten? Viele Monate vor Beginn des Turniers wickelte U.S. Gold damals einen Lizenzdeal ab, nach dem World Cup Carnival das offizielle Spiel zur WM werden sollte. Es blieb also reichlich Zeit, um ein vernünftiges Spiel programmieren zu lassen — sollte man meinen. Als der Beginn des Turniers näher und näher rückte, waren die bunte Packung und das beiliegende Poster zwar fertig, doch die Software ließ auf sich warten. Um termingerecht das heftig beworbene Programm in die Läden zu bekommen, griff man auf eine Notlösung zurück: Der Mini-Firma Arctic Software kaufte man ein längst vergessenes, ziemlich mieses Fußballspiel ab, versah es mit einem halbherzigen Turniermodus, steckte es in die World Cup Carnival-Packungen und fertig war das "neue" Spiel. Die Käufer zürnten ob solcher Mogelei nicht zu knapp. Immerhin hat sich seit damals niemand mehr getraut, ein ähnliches Software-Recycling zu betreiben.



Dieses lausige Gekicke wurde gleich zweimal verkauft — unter verschiedenen Namen. Drum merke: Ein Unglück kommt selten allein...

Die peinlichste Emulation

Wie wir alle wissen, gibt es verschiedene Computermodelle, deren Software untereinander nicht austauschbar ist. Die Programmierer des Fußballspiels "Fighting Soccer" schafften 1989 hingegen eine nahezu lupenreine Emulation eines Spectrum-Programms auf dem C 64. Anscheinend hielten die Herren es für weniger aufwendig, eine Anpassung der fertigen Spectrum-Version auf den C 64 vorzunehmen, als das Spiel für den C 64 von grundauf neu zu programmieren. Ob erboste Commodore-Besitzer diese technische Kuriosität zu schätzen wissen, darf bezweifelt werden. Wer knapp 50 Mark für dieses Spiel ausgegeben hat, zeigt wenig Verständnis für die kunstvolle Verwandlung seines Geräts auf Spectrum-Niveau: Die Darstellung der Pracht in den drei Modefarben Hellgrün/Dunkelgrün/Gelb und das Schwabbel-Ruckel-Scrolling sorgen da nur noch für knirschende Zähne und klappernde Unterkiefer. Der C 64 ist wohlgemerkt in der glücklichen Lage, mit Hardware-Scrolling und 16 Farben aufwarten zu können. Bei solchen Attentaten wäre ein Sticker auf der Packung recht und billig (Textvorschlag: "Läuft auf dem C 64, nutzt die Hardware aber in keinster Weise aus").


Arglistige Täuschung: Es sieht nach Spectrum aus, ist aber ein C 64-Programm. "Fighting Soccer" beweist eindrucksvoll, wie man so ziemlich sämtliche Hardware-Vorzüge eines Computers kalt lächelnd ignorieren kann.



Das unerotischste Strip Poker-Programm

Kein noch so niederer Instinkt ist dagegen gefeit, von der Software-Industrie aufs Korn genommen zu werden. Das ganze Genre der "Strip Poker"-Programme lebt davon, daß dem Spieler der Verstand förmlich in die Hose plumpst. Nun hat die erotische Bilderschau auf Heimcomputern gegen die voyeuristische Alternative eines reich bebilderten Herrenmagazins zwei entscheidende Nachteile: Die Software-Fleischbeschau ist wesentlich teurer und vermag die grafische Qualität einer Hochglanz-Ausklappattraktion nicht ansatzweise zu erreichen. Besonders finster geriet die Software-Verlustierung bei "Samantha Fox Strip Poker". Ein technisch anscheinend nicht sehr beschlagener Mensch hatte die glorreiche Idee, fünf digitalisierte Pin-up-Posen von Samantha Fox, berühmt-berüchtigt ob ihres wogenden Busens, ohne nachzuladen in den Speicher des C 64 zu rammen. Da wird das RAM knapp, und die Kurven arten ins Grobschlächtige aus. Die Grafik entpuppte sich als arger Liebestöter und das Programm als so spielschwach, daß man nur allzuschnell das Grauen in voller Blüte betrachten kann.

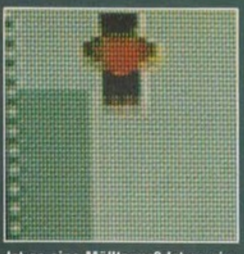


Hunde nehmen Reißaus, kleine Kinder beginnen zu weinen und die Milch wird sauer: Der Digi-Sex-Versuch bei "Samatha Fox Strip Poker" verursachte mehr Kopfschmerzen als erotische Wallungen



Das häßlichste Sprite

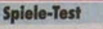
Mit dem Wort "Sprite" verbindet der Computerspieler nicht nur Limonadenergüsse, sondern denkt vor allem an gezeichnete Objekte, die sich über den Bildschirm bewegen. Egal ob Adventure oder Action, ob 8 oder 16 Bit: Kaum ein Spiel kann es sich leisten, spritelos zu sein (von den Textadventures der Geschichtenerzähler von Infocom und anderer Exoten einmal abgesehen). Wer kennt nicht die seligen Augenblicke, in denen man seinem Raumschiff-Sprite nach erstmaliger Besteigung des fetten Schlußgegners in "R-Type" zujubelte oder unter dem Joch der 4,77-MHz-Rasanz eines Oldie-PCs in Tränen ausbrach, weil ein Sierra-Abenteurer-Sprite im gemächlichen Kriechgang über die Mattscheibe schlich. Ein bestimmtes Sprite sticht alle anderen aus, wenn auch in negativer Hinsicht. Gäbe es nicht eine Anleitung und viel Fantasie, würde man schwerlich draufkommen, was es eigentlich darstellen soll. Es sieht aus wie ein Fund aus einer Sondermülldeponie, schwebt aber emsig auf grauem Grund über dem Bildschirm. Das Spiel ist die C 64-Heimsuchung "Street Cred Football", und das Sprite soll einen Fußballer darstellen. Was die Sache besonders grausig macht, ist der Umstand, daß gut ein halbes Dutzend dieser Objekte gleichzeitig zu sehen ist. Man sollte nicht nach dem Äußeren gehen, aber dieser Klumpen Tristesse treibt einen zum Ausschalten.



Ist es eine Mülltonne? Ist es ein Ziegelstein? Nein, es ist ein Fußballer aus der C 64-Katastrophe "Street Cred Football". Den Namen des verantwortlichen Grafikers wollen wir aus Pietätsgründen nicht nennen.

Die ehrlichste Katastrophenkollektion

Im Herbst 1985 kletterte eine Sammlung mit fünf Programmen für den Sinclair Spectrum in die englischen Billigspiel-Charts. Soweit eigentlich nichts Besonderes — aber diese Kassette hatte den schrägen Titel "Don't buy this" ("Kauf das nicht") und bekannte sich dazu, die "fünf schlechtesten Computerspiele aller Zeiten" zu enthalten. Hersteller Firebird hatte sich einen einmaligen Gag erlaubt: Fünf besonders üble Spiele, die der Firma ganz ernsthaft zur Veröffentlichung angeboten wurden, fanden ihren Weg auf diese Jux-Compilation. Unter den Gurkenprogrammen, die selbstverständlich alle in lupenreinem Basic geschrieben waren, befanden sich so unsterbliche Titel wie "Fido 2" und "Weasel Willy". Obwohl diese spleenige Idee unerwartet gut ankam, erschien nie eine Umsetzung für andere Computer. Vielleicht waren die schlechten Spiele auf anderen Systemen nicht schlecht genug?



Spiele-Test

Die schlechtesten Spiele der Welt

Name: Don't buy this
Computer: Spectrum
Spieletyp: Diverse (fünf Programme)
Preis: 9,90 Mark (Kassette)
Besonderes: Sammlung der schlechtesten Spiele

In einer Zeit, in der jede Softwarefirma behauptet, die besten Spiele zu verkaufen, ist eine Kassette wie »Don't buy this« (»Kauf's ja nicht«) ein mehr als gelungener Gag. Auf ihr findet man laut Hersteller »die fünf schlechtesten Computerspiele aller Zeiten«.

Diese fünf »Nieten« sind »Race Ace«, das monumentale Hunde-Epos »Fido 1 & 2«, »Weasel Willy« und »Fruit Machine«. Alle Spiele wurden dem Hersteller im Lauf der letzten [illegible] Ablehnungskandidaten. Doch dann hatte jemand die ausgesprochen spleenige Idee, die »Katastrophen« auf einer Sammelkassette herauszubringen.

»Don't buy this« ist nicht nur ein toller, preiswerter Gag, der in jede ernsthafte Sammlung gehört. Die geschmähten Programme sind darüber hinaus tatsächlich dermaßen schlecht, daß sie schon wieder gut sind. Bei »Fido 1« beispielsweise muß ein Hund durch gut gezieltes [illegible] seinen Freßnapf aus dem Auge verlieren — sogar bei wechselnden Hintergrundbildern. Wenn man das Ganze nicht gerade ernst nimmt, amüsiert man sich köstlich.

Die fünf Programme sind übrigens nicht kopiergeschützt und können auch gelistet werden. Spectrum-Besitzern mit Humor sei diese einmalige Kassette ans Herz gelegt, die in England übrigens hoch in den Hitparaden steht. Das sinnige, alternative Geschenk für den Spiele [illegible]

Kein Witz, das Ding gab's wirklich: In Ausgabe 12/85 zollte auch das Magazin "Happy-Computer" der aufrichtigen Luschen-Sammlung "Don't buy this" Respekt.





Der langsamste Adventure-Parser

Wer kann sich noch an Rod Pike erinnern? Vor ein paar Jahren veröffentlichte dieser Programmierer drei Adventures auf dem (mittlerweile in die ewigen Software-Jagdgründe eingegangenen) CRL-Label. Mit "Dracula", "Frankenstein" und "Wolfman" verbreitete der Brite Angst und Schrecken, was weniger an den Horrorthemen, sondern an der garstigen Qualität seiner Spiele lag. Unlogische Puzzles und miese Grafiken haben auch andere Adventures zu bieten, aber Rod Pikes Frankenstein wartete mit einem rekordverdächtig langsamen Parser auf: Bis zu 25 Sekunden (!) konnten bei der C 64-Version vergehen, bis der Spieler nach einer Kommandoeingabe eine Reaktion des Programms bewundern durfte (pessimistische Naturen schalteten vorher schon ihren Computer aus, in dem sicheren Glauben, daß sich das Programm aufgehängt hätte).

Frankenstein

Der Zeitlupen-Parser von "Frankenstein" veranlaßte Anatol Locker und Boris Schneider anno 1987 zu heftigen Mißfallenskundgebungen: "Einer der absoluten Tiefpunkte der Adventure-Geschichte."



Die dümmsten Dialoge

"Emanuelle" vom französischen Software-Haus Tomahawk ist für so manches Kuriosum gut. Schließlich ist es aus der "Spiel zum Film"-Galerie das erste Programm, das auf einem handfesten Erotikstreifen basiert. Geistige Klimmzüge hat wohl niemand bei der Software-Umsetzung erwartet; schon die Anleitung läßt Schlimmes ahnen: Auf der Suche nach der allzeit willigen Schönheit Emanuelle bereist der Spieler Brasilien. Der Autor der Anleitung delirierte schon vor Erregung: "Diese sehnsüchtig zarte Empfindung, die meine Wirbelsäule hinaufsteigt, bringt mein Gehirn zum Kochen", verrät er in Kapitel 1. Mit dem angeschmorten Gehirn ließe sich die Dürftigkeit des Spielprinzips erklären, die in den primitivsten Dialogen gipfelt, welche die Software-Geschichte bislang erlebt hat. Der geplagte Spieler muß bei Gesprächen mit anderen Personen zwischen mehreren Antwortmöglichkeiten wählen. Die Gesprächspartner sind meist weiblichen Geschlechts, und die verbalen Köstlichkeiten spielen sich auf niederstem Aufreißniveau ab. Hier einige kleine Kostproben aus der rhetorischen Gruft des Emanuelle-Computerspiels:

"Ich würde gerne Ihren Körper meinen Sinneslüsten unterwerfen."

"Wie ich diese brasilianische Sonne beneide, die ohne Hindernis diese anregende Haut lecken kann!"

"Willst Du meine Intimität kennenlernen?"

Würde man im Alltag solche Formulierungen zum besten geben, wären eingeschlagene Zähne, diverse Zivilklagen und ein rascher gesellschaftlicher Abstieg die wahrscheinlichen Folgen. Dank soviel klebriger Dumpfheit ist dem Programm die Ernennung zum Spiel mit den dümmsten Dialogen gewiß.



Wer glaubte, daß die sprachliche Dürftigkeit des Softpornos "Emanuelle" nicht zu unterbieten ist, hat das Spiel zum Film noch nicht gesehen

Die überflüssigste Fortsetzung

Als im Frühjahr 1989 das Spiel zur Zeichentrickserie "Tom & Jerry" erschien, schäumte der *POWER PLAY*-Testbericht nahezu vor Ärger. Das Jump-and-Run-Spiel litt unter mißratener Steuerung und niederem Spielwitz. Doch nicht mal ein halbes Jahr später veröffentlichte der Hersteller mit "Tom & Jerry 2" bereits die Fortsetzung zu dieser ramschreifen Banalität. Verwundert rieb sich jeder Tester die Augen: Hatte jemand versehentlich die falsche Diskette in die Packung gelegt? War die "2" auf dem Cover nur ein Druckfehler? Tom & Jerry 2 unterschied sich so gut wie gar nicht von seinem Vorgänger und verursachte das üble Gefühl, daß hier versucht wird, das nahezu gleiche Programm erneut zu verkaufen. Ein Motiv für die Tat könnte darin bestehen, eine teure Lizenz rasch auszuschlachten. Die geleimten Käufer, die beide Spiele erworben haben, würden für eine solche Geschäftspolitik wenig Verständnis aufbringen.







Alles Käse: Hier handelt es sich nicht um zwei Bilder aus einem Spiel, sondern um je ein Bild aus zwei Spielen. Bewundert also ehrfürchtig die Verwandtschaft zwischen "Tom & Jerry " und "Tom & Jerry 2". Welches der beiden Programme links und welches rechts abgebildet ist, können wir nicht mit Sicherheit bestimmen. Ihr wißt schon: diese frappierende Ähnlichkeit...

Die schlampigste deutsche Anleitung

Anfang und Mitte der 80er Jahre, als die ersten Computerspielehersteller gerade von Garagenfirmen zu umsatzgewaltigen Unternehmen heranwuchsen, galten deutsche Anleitungen noch als ein arges Problem. In den meisten Fällen existierte eine deutsche Dokumentation überhaupt nicht und wenn doch, sorgten oft eine Reihe exquisiter Tippfehler, eine Orgie orthographischer Disaster und Unmengen unfreiwillig komischer Formulierungen für Erheiterung. Die Zeiten, in denen der Kunde für sein gutes Geld eine Anleitung erhält, die anscheinend in fünf Minuten bei Kerzenschein unter alleiniger Zuhilfenahme eines Taschenwörterbuchs entstand, sind zum Glück vorbei. Die meisten übersetzten Anleitungen sind verständlich formuliert und hinterlassen beim Spieler keinen Babylon-Komplex. Eine aktuelle Ausnahme ist so kräftig danebengeraten, daß sie den Unehrenplatz in der Kategorie "schlampigste deutsche Anleitung" belegt. Was System 3 im Anleitungsheft zu "Flimbo's Quest" vom Stapel läßt, verursacht nicht nur bei Hardcore-Germanisten Schwindelanfälle. Fairerweise sei vermerkt, daß der deutsche Distributor des Programms bei System 3 gegen diesen Pfusch heftig gemotzt hat. Die Katastrophe hatte zu diesem Zeitpunkt freilich bereits ihren Weg in die Händlerregale gemacht.

Einlade Instrucktionen

Commodore C64 kassette: stecke die kassette in den Speiler hiein und prüfe das es ganz am an fang ist. Halte den Shiftschlüssel nach unten und drück den LAUF/STOP Schüssel und drück Spiel.

Commodore C64 disk: stecke die disk mit der Anschrift nach oben in den Fahrspieler und prüfe das die Klape gut geschlossen ist. Typ "*" und drücke den Retour Schlüssel. Für 128 Typ GO 64 und drücke Retour.

Kleine Kostprobe aus der deutschen Anleitung zu "Flimbo's Quest" — frei nach dem Motto "Konrad Duden antwortet nicht".



Alle Zeichnungen stammen von Rolf Boyke

BESUCH BEI ACCOLADE

Kalifornien, edle Büros, schnelle PCs, nette Chefs: Accolade scheint eine echte Traumfabrik zu sein. *POWER PLAY* erkundigte sich über Parser, Projekte und Pingpong.

Wer meint, Soft- und Hardware würde immer noch in umgebauten Garagen unter chaotischen Bedingungen entstehen, wird bei Accolade enttäuscht. Accolades Büros im kalifornischen San Jose sind der Traum jedes Jungarchitekten: Das Gebäude ist hypermodern, ein Monstrum aus Chrom und Glas, vollklimatisiert und voller High-Tech. Accolade okkupiert die Stockwerke Nummer 1 und 2. *POWER PLAY* hat einen Termin mit Randall Thier verabredet, dem "Vice President of international Business". Randy, der weit weniger offiziell ist als seine Visitenkarten, kommt etwas hektisch aus seinem Büro und meint: "Sorry, ich hab' noch ein Meeting. Wenn Du vielleicht erst mit Mike und Steve reden willst...?"



18:19 — Die Chefetage (links: Peter Doctorow) spielt mit Leidenschaft Pingpong

Mike Berlyn ist ein Veteran der Adventure-Szene. Er war einer der ersten, die Adventures programmierten, sein bekanntestes Spiel ist "Tass Times in Tonetown", sein bestes "Suspended", das er vor Jahren für Infocom schrieb.

POWER PLAY: Du warst früher ein Verfechter der Text-Adventures, jetzt bist Du auf Grafik-Adventure umgeschwenkt. Wie kommt das?

Mike: Das letzte Adventure, das ich veröffentlichte, nannte sich "Dr. Doomonds Wild Party". Das Spiel war ein schönes, umfangreiches Text-Adventure. Es hat sich ungefähr zweitausendmal verkauft. Das ist aber nicht genug, um mit diesem Genre weiterzumachen. Ich will schließlich auch etwas essen. Außerdem ist keine Zeit für Puritaner mehr: Wo Du hinsiehst, findest Du jetzt Grafiken.



Infocom-Hase Mike Berlyn

POWER PLAY: Fällt Dir der Umstieg schwer?

Mike: Nein. In Grafik-Adventures werden Dinge möglich, die man in einem Text-Adventure nicht machen kann. Man sieht eben, was passiert. Das muß man erst visualisieren. Inzwischen hat sich einiges getan: Wir bekommen inzwischen unsere Grafiken von ausgebildeten Künstlern, nicht nur von gutmeinenden Hobbyisten.



Das Geisterhaus war Inspiration für "Don't go alone"

POWER PLAY: Worum geht's in Deinem neuen Spiel Altered Destiny?

Mike: Der Held der Geschichte hat den falschen Fernseher erwischt, als er ihn vom Reparieren abholt. Das



Accolade Büro ▼

POWER-GAMES

Jedes Paket nur **DM 49,–*** (sFr 45,–/*öS 490,–*)

ACTION • SPANNUNG • ABENTEUER

Das Schwert Skar

Skar verleiht seinem Träger elementare Kräfte. Es macht ihn unbesiegbar und unsterblich. Aber es ist gut versteckt! Wer es finden will, muß den Gefahren eines langen Weges trotzen.
Bestell-Nr. 38784

Die Flucht der Sumpfgeister

Als die Menschen begannen, die Sümpfe trocken zu legen, haben die Sumpfgeister mit dem einzigen vorhandenen magischen Staubsauger die Flucht zu einem weit entfernten Planeten ergriffen. Ein Sumpfgeist hat jedoch die Abreise verschlafen...
Bestell-Nr. 38785

POWER-GAMES erhalten Sie im guten Fachhandel

Operation Ushkurat

Sie sind mit einem Raumschiff unterwegs zu Friedensverhandlungen. Bei einer Reparatur wird die gesamte Mannschaft entführt...
Bestell-Nr. 38765

Dungeon

»Dungeon« ist eine Variante des legendären Spieleklassikers »PacMan«. Die Spielfigur bewegt sich durch ein Labyrinth. Eingebaute Türen, Teleporter sowie diverse Hilfsmittel helfen Ihnen, Geistern und Monstern aus dem Weg zu gehen...
Bestell-Nr. 38760

Operation Feuersturm

Sie sind »Mister James Bond« und haben 48 Stunden Zeit, eine gestohlene Atombombe zu finden – falls nicht, wird sie abgefeuert.
Bestell-Nr. 38739

Howard the Coder

Howard hat eine Spielidee. Leider stiehlt man seinen Computer und er sucht sich in einer Lagerhalle neue Hardware zusammen. Dabei muß er Hindernisse überwinden...
Bestell.-Nr. 38705

Nippon – das ultimative Rollenspiel für C64/C128

Toshiro begann, die zufällig entdeckten Schriftrollen zu lesen. Sie sahen abgegriffen und uralt aus... Vor Ihnen liegt ein Abenteuer, wie Sie es bisher nicht gekannt haben.
Bestell-Nr. 38729

* Unverbindliche Preisempfehlung.



2310/004

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

TRENDS & LEUTE

Ding stammt offensichtlich nicht von dieser Welt, denn wie Du siehst, wird der Held soeben durch die Bildröhre aus seinem Wohnzimmer in eine fremde Welt gesaugt. Da steht er nun. Er ist in eine andere Dimension gerutscht. Um wieder rauszukommen, muß er das "Lichtjuwel" finden.

Ich wollte kein 08/15-Fantasieabenteuer schreiben, kein Standard-"Dungeon & Dragons", sondern etwas eigenes. Also erschuf ich eine andere Biologie, andere Kreaturen, eine andere Umgebung, eben etwas Neues, das nicht schon in hundert anderen Spielen gesehen hat.

POWER PLAY: Woher nimmst Du Deine Ideen?

Mike: Daher, wo ich alle meine Ideen bekomme. Ich gehe in einen Laden und kaufe mir... (lacht). Nein, weiß nicht, die Ideen fliegen mir einfach zu. Und meine Frau hilft mir ein wenig, aber sag's nicht weiter.

Als nächstes ist Steve Cartwright dran. Steve hat schon viele Spieler vor die Monitore gefesselt. Mit "Hacker" landete er seinen Überraschungshit, jetzt bescherte er der Spielwelt sein erstes Adventure.

POWER PLAY: Glaubst Du, daß Eure Adventures besser sind als die von Sierra?

Steve: Unser Parser ist sicherlich intelligenter als der von Sierra. Sierra hatte einen grandiosen Start, aber wir hoffen, sie mit unseren Spielen zu überholen. Diese beiden Spiele sollen uns erst einmal "in die Tür" bringen, damit die Leute wissen, daß wir auch Grafik-Adventures machen können. Also versuchen wir, gegen die Kolosse Lucasfilm und Sierra anzurennen. Lucasfilm hat meiner Meinung nach das bessere Interface von beiden. Loom war sehr elegant, es ist zwar nicht mein Spiel, aber ich mag die Technik, die dahintersteht.

POWER PLAY: Wie lange habt Ihr an Eurem System gearbeitet?

Steve: Als Mike zu Accolade kam, hatte er schon über ein Jahr an dem Parser gearbeitet; dann brauchten wir noch ein Jahr, um das System zu entwickeln. Nebenbei schrieb ich die Story, vier Monate brauchten wir zum Debuggen des Parsers... alles in allem hat's wohl 5 "Mannjahre" gebraucht, um Les zu programmieren. Das ist eine Menge Zeit, dafür wird's beim nächsten Mal schneller gehen. Ich habe noch nie vorher ein Grafik-Adventure geschrieben. Es war das härteste, was ich je gemacht habe. Ich war nie ein Technikspezialist und habe den technischen Kram wie die Kompression oder Diskroutinen gerne anderen Leuten überlassen. Diesesmal habe ich alles selber mitentwickelt. Drei Viertel meiner Zeit habe ich mit der Technik zugebracht.



Steve Cartwright sucht den König



Randy Thier liebt BMW

POWER PLAY: Was hast Du als nächstes vor?

Das Ende von Les Manley läßt so einiges offen — vielleicht wird es ja eine Fortsetzung geben, wer weiß?

Randy hat "ausgemeetet". Auf dem Weg in sein Büro zeigt er aus dem Fenster: Warst Du da schon drin? Als ich verneine, erklärt er:

Randy: "Das ist ein berühmtes "Geisterhaus". Die alte Dame, die dort lebte, hatte die Angst, daß sie sterben würde, wenn sie nicht weiterbauen würde. So heuerte sie mehrere Bautrupps an, die nichts anderes machten, als zu bauen — egal was. In dem Haus gibt es Treppen, die in die Wand führen. Oder Türen zu keinem Zimmer gehören. Oder endlose Irrgärten.

POWER PLAY: War das die Inspiration für "Don't go alone?"

Randy: Nicht direkt, aber es ist schwer zu ignorieren: Das Haus liegt direkt gegenüber auf der anderen Straßenseite.

POWER PLAY: Wie kommst Du zu Accolade?

Randy: Die Gründer von Accolade waren zwei der ersten Spieldesigner in diesem Geschäft: Bob Whitehead und Allan Miller. Sie arbeiteten bei Atari und entwickelten Spiele für das VCS 2600. Als ich Allen und Bob das erste Mal traf, hatten sie gerade eine kleine Firma namens Activision gegründet. Sie verließen Activision, weil die Firma in eine Richtung ging, die ihnen mißfiel. Also machten wir vor 5½ Jahren Accolade auf.

Angefangen haben wir mit Sportsimulationen. Wir mögen Sport — es war logisch, Sportsimultionen zu programmieren. Ich spiele gerne Softball, Allan Miller Tennis, Peter Doctorow, der Vice President macht alles — auch Pingpong. Wir versuchen lieber, einen starken Grundstein zu legen, als uns auf alle Spielgenres gleichzeitig zu stürzen, so etwas geht meistens schief. Wir arbeiten an einem Genre, bis wir besser und besser werden.

POWER PLAY: Werdet Ihr Eure Spiele weiter für die meisten Computertypen programmieren?

Randy: Solange es profitabel ist, werden wir sicher für Atari ST und Amiga entwickeln. Hier in den Staaten ist der PC sehr stark. Wir werden ab sofort auch für Game Boy, das NES, Sega Mega-Drive und die Turbo Grafx schreiben. Außerdem sind wir gerade an CDTV dran. Wir versuchen, uns vorsichtig auf die Maschinen der Zukunft ranzutasten. Unsere Gründer waren nicht nur Software-, sondern auch Hardware-Designer. Wir werden zwar keine Konsole selber entwickeln, aber es könnte schon bald Accolade-Spiele auf CD geben. Wir versuchen, unsere Fantasien real und spielbar zu machen. Wenn man das mit einer besseren Grafik erreichen kann, sind wir dabei, wenn das mit einem Soundboard besser kommt: lieber gestern als heute. Es ist also ein logischer Schritt, daß wenn sich eine Technik als gut herausstellt, sie zu nutzen.

POWER PLAY: Laßt Ihr den Programmierer, wenn sie auf Verbesserungen drängen, mehr Zeit?

Randy: Normalerweise ja. Mike Berlyn ist nicht nur ein Software-Autor, sondern er hat richtige Bücher geschreiben. Ich bin sicher, daß Mike Dir sagen könnte, daß ein Buch nie fertig ist. Es kommt der Punkt, an dem man immer noch verbessern kann, aber dann kommt das Buch nie raus. Es gibt einen ähnlichen Punkt bei der Software-Entwicklung; man kann's immer noch besser machen.

Manchmal klappt's, manchmal geht's in die Hosen. Manchmal gefällt es dem Publikum nicht, obwohl Du denkst, das Spiel ist der Wahnsinn. Ein Beispiel: Wir programmierten ein Spiel namens "Blue Angels". Wir wollten keinen schweren Flugsimulator daraus machen, keine Checkliste beilegen, sondern einen einfachen Kunstflugsimulator programmieren. Der Formationsflug war dafür schön anspruchsvoll. Wir waren ganz High von dieser Idee. Die Navy war begeistert, aber viele Leute sagten: Ey, da fehlen Details, es ist nicht spannend genug." Manchmal denkt man, es wäre ein Hit; aber es wird doch nichts.

POWER PLAY: Bei "Third Courier" hat das nicht so ganz geklappt, oder?

Randy: Bei "Third Courier" hat uns die Geschichte überholt. Ich finde das sehr erfreulich, man muß ihn also als "historisches" Szenario ansehen... Geschichte. Als ich in der Schule Erdkunde lernte, schien es unrealistisch und irrational, daß Deutschland nicht eine Nation sein sollte. Es war wie eine Narbe auf der Landkarte. Jetzt ist es richtig so. Jetzt ist wenigstens das im Gleichgewicht.

POWER PLAY: Und was spielst Du nach Feierabend?

Randy: Ich tendiere zu einfachen Spielen; ich habe zu wenig Zeit, um sie in langwierige Spiele reinzubuttern. Was Simulationen betrifft, habe ich diesen wundervollen Fahrsimulator, einen BMW M3, er steht draußen auf dem Parkplatz. Es ist sehr klein und sehr schnell; mein zweitliebster ist "The Duel".

Das Interview mit Michael Berlyn, Steven Cartwright und Randall Thier führte Anatol Locker *al*





AMIGA KÖLN 90

POWER PLAY

BOTKE

Köln, 9.-11. November, Messezentrum, Halle 12, Stand 223

Fortsetzung von Seite 28

cherte: "Der Pate" wird unter dem Originaltitel **Godfather** die Computerbildschirme unsicher machen.

Virgin

Nach ein paar ruhigen Monaten rauscht es wieder bei den Computerspielaktivitäten von Virgin Games. Besonders viel Freude unter den verbliebenen Textadventure-Anhängern wird die Wiederveröffentlichung von fünf Infocom-Klassikern auslösen. Virgin bietet für etwa 30 Mark pro Spiel die Abenteuermeisterwerke "Zork I", "Planetfall", "Wishbringer", "Leather Godesses of Phobos" und "Hitchhiker's Guide to the Galaxy" für Amiga, ST und MS-DOS-PCs an. Die Pakkungen wurden etwas abgespeckt, aber der Spielwitz ist unverwüstlich.

Zurück in die Gegenwart: Unter den Virgin-Neuheiten befindet sich die Automatenumsetzung **Super Off Road Racer**, die vom Programmierteam Graftgold fachmännisch umgesetzt wurde. Bis zu drei Spieler donnern mit ihren Rennwägen über acht Pisten, die von oben gezeigt werden. Sechs Levels Action "per pedes" stehen beim Spiel zum Comic-Helden **Judge Dredd** an. Unter dem Motto "Niemand ist unschuldig" ballert sich der Brutalocop der Zukunft durch das von Core Design programmierte Spiel. Nicht weniger Fetzen dürften bei den fröhlichen Aufmischaktionen der **New York Warriors** fliegen. Mit den üblichen netten kleinen Accessoires wie Flammenwerfern und hitzesuchenden Raketen müßt Ihr ein paar rebellische Straßengangs mürbe machen. Weniger Blei, doch dafür mehr Grips-Power verspricht das Science-fiction-Spiel **Supremacy**. In diesem Strategiebonbon geht's um die Kontrolle über vier Planetensysteme, Eroberung, Verteidigung der eigenen Sternenbasen und das Zusammenspiel der interstellaren Marktwirtschaft.

Auf dem Sega Mega Drive ist die Automatenumsetzung **Golden Axe** bereits ein Renner. In Kürze dürfen auch Computerbesitzer mit Axt und Schwert jede Menge Fantasy-Monster verkloppen. Der extrem unterhaltsame Zwei-Spieler-Modus soll zumindest bei den 16-Bit-Versionen erhalten bleiben.



Zuerst erscheint das Action-Epos "Strider 2" als Computerspiel, erst dann folgt die Veröffentlichung als Spielautomat (ST)



Erwischt! Nintendo-Maskottchen Mario wurde von unseren habichtäugigen Reportern am Stand von Konkurrent Sega ertappt. Erlag er dem Charme des Mega Drives oder dem Lächeln der Standhostess?

Für Freunde schrägen Humors ist hingegen **Monty Python's Flying Circus** gedacht. Bevor das Komikergespann Monty Python mit Filmen wie "Das Leben des Brian" für rabenschwarzen Kino-Humor sorgte, hatte es Anfang der siebziger Jahre mit dieser TV-Serie riesigen Erfolg in England (sie wird zur Zeit übrigens vom Österreichischen Fernsehen gezeigt. Drei weitere Virgin-Titel für Anfang 1991 wurden außerdem kurz angekündigt: das Spiel zum Comic **Viz**, die Fantasy-Saga **Spirit of Excalibur** sowie **Spot**, ein gewitzter "Reversi"-Verschnitt für bis zu vier Spieler. *hl/mh*

Videospiele auf dem Vormarsch

Immer mehr Software-Firmen entwickeln Programme für die Videospielkonsolen. Sega Master System und Mega Drive werden ebenso bedacht wie Nintendo Entertainment System, Super Famicom und Game Boy. Zur Gilde der vom Videospielvirus befallenen Firmen gehören z.B. Electronic Arts, Activision, Infogrames, Domark, Ocean, U.S. Gold und Accolade. Ein wesentlicher Grund für dieser Trend ist die Tatsache, daß es bei Videospielen praktisch keine Raubkopien gibt.

Die etablierten Konsolenhersteller Sega und Nintendo zeigten auf der Messe nur Altbekanntes. Das Sega Mega Drive wurde offiziell in England vorgestellt und Nintendo präsentierte vor allem den Game Boy (für den in England vorerst weniger Module erscheinen werden als In Deutschland). *hl*

C64GS: die C 64-Konsole



CDTV hin, Amiga 3000 her — Commodore hat den guten alten C 64 wiederbelebt. Ohne Tastatur, in neuem (recht greulichen) Design-Look und zum Preis von knapp 300 Mark ward er als Videospielkonsole "C64GS" wiedergeboren. In ihr steckt dieselbe betagte Technologie wie im C 64-Computer. Die Module für die Konsole können auch auf jedem anderen C 64 oder C 128 benutzt werden. Auf die Module passen bis zu 512 KByte RAM, wodurch umfangreichere Spiele ohne Nachladezeiten realisiert werden können. So will das Software-Haus System 3 sein nächstes Programm "The Last Ninja — The Remix" ausschließlich als C 64-Modul veröffentlichen. Eine Reihe von Software-Häusern wie Mindscape, Ocean und Mirrorsoft will ebenfalls das C64GS mit Software unterstützen. Der Konsole liegt bereits ein 512-KByte-Modul bei, das die Spiele "Klax", "Fiendish Freddy", "Flimbo's Quest" und "International Soccer" enthält. Ähnlich wie beim GX4000 von Amstrad werden die Modulpreise etwa zwischen 60 und 90 Mark liegen (zum Vergleich: Die meisten Spiele auf Diskette kosten zwischen 40 und 50 Mark). *hl*

GX4000: die Amstrad-Konsole



Man nehme einen Amstrad CPC-Computer, motze seine Grafikfähigkeiten etwas auf, entferne die Tastaur und stülpe dem Ganzen ein neues Plastikmäntelchen über — fertig ist die neue Videospielkonsole GX4000. Diese Reinkarnation des guten alten CPC kann 32 Farben aus einer Palette von 4096 Farben gleichzeitig darstellen und bietet Stereosound. An der müden Z80A-CPU wurde allerdings genauso wenig geändert wie beim mickrigen Speicher (64 KByte RAM). Auch die niedrige Grafikauflösung bei Darstellung aller 32 Farben macht einen vorsintflutlichen Eindruck. Das GX4000 soll (wenn überhaupt) erst nächstes Jahr in Deutschland erscheinen. Zu Weihnachten wird es in England, Frankreich, Italien sowie Spanien veröffentlicht und kostet umgerechnet knapp 300 Mark. Namhafte europäische Software-Häuser wie Ocean, Domark und Storm wollen Module für das Amstrad-Videospiel veröffentlichen. *hl*

MONSTERJÄGER GESUCHT

SPIELE-FREAKS AUFGEPASST

Der Spieleteil im 64'er-Magazin soll größer werden. Deshalb sucht die 64'er-Redaktion einen Spieleprofi, der den Spieleteil verantwortlich betreut.

Unser Wunschkandidat braucht kein Journalistendiplom. Eine abgeschlossene Schulausbildung, Kontaktfreude und eine flotte Schreibe sollte er allerdings mitbringen.

Wenn Ihr volljährig seid, gute Kontakte zur Szene und zu den Top-Spieleprogrammierern habt, seid Ihr bereits auf der Siegerseite.

Auch solltet Ihr die wichtigsten Spiele der letzten zwei Jahre kennen und vielleicht sogar selbst schon programmiert haben.

Doch Vorsicht: In der Redaktion kann zwar viel gespielt werden, aber nicht ausschließlich. Für das Artikelschreiben, das Recherchieren und die Kontaktpflege mit Softwarefirmen und Autoren muß man viel Zeit investieren.

Wir verlangen viel, doch wir haben im Gegenzug auch einiges zu bieten: eine angenehme, unkonventionelle Arbeitsatmosphäre und einen sicheren Arbeitsplatz bei einem großen Fachverlag mit guten Sozialleistungen.

Wer interessiert ist, sollte möglichst bald Bewerbungsunterlagen losschicken: einen tabellarischen Lebenslauf, Zeugnisse, ein Bild, eine Beschreibung der Kenntnisse und einen Probeartikel. Für Vorabinformationen wendet Euch an Georg Klinge: Tel. 089/4 61 31 69.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Kennwort: Stellenanzeige
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Private Kleinanzeigen

Fortsetzung von Seite 119

ATARI ST

Ich verkaufe Atari 1040 STF + SW-Monitor + 17 Spiele + 1 Adventure + Maus + Bedienungsbuch: Rene Brinkmann, Hardenbergstr.52, 4930 Detmold 18, Tel. 05232/88104, nach Rene verlangen

Verkaufe 26 original ST-Spiele, wie z.B. Midwinter-Gauntlet2, Leaderboard usw., Preis je Spiel 25 DM, Lieferung per NN inkl. Versand, Tel. 08233/92169, ab 19 h

Hi STE-Freaks-Club f. STE-Freaks m. PD-Pool, Clubzeitschrift, etc. Info geg. Rückporto bei Björn Bernbom, Postf. 1141, 2250 Husum o. Tel. 04841/63637

Suche Chaos Strikes Back, Sim City, Ultima 5 u.a. (Originale) zu günstigen Preisen, Rainer Frey, Hauptstr. 64, 7637 Ettenheim 4 — keine Anrufe

Kaufe Starwars Trilogy, Dungeon Master, Pirates, Dragon Flight und Xybots, Euer Angebot bitte an U. Stein, 4730 Ahlen, Klosterstr. 36

Verkaufe ca. 30 ST-Originale für 10-30 DM je Spiel. Alles Action und Geschicklichkeitsspiele, z.B. Pinball Magic, Chase HQ, TNT.. Tel. 0731/76634

Suche Tauschpartner für Atari ST! Habe viele gute Spiele. Ruft an und informiert Euch, Tel. 02102/25721, verkaufe X-out, vielleicht 40 DM

Suche für Atari ST Tauschpartner. Listen bitte an: Hartmut Roers, Seilerstr. 41, 3060 Stadthagen

Atari ST-Originale: Populous, Falcon F-16, Weird Dreams, Maniac Mansion, Personal Nightmare, alle originalverp., Tel. 02735/60565 — tausche

Verkaufe meine Atari ST und Amiga-Software. Schreibt an Marcel, P.O.Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (Originale)

Verkaufe für Atari ST: Two on Two, Star Treck, Gauntlet 2, Starglider usw. ab 20 DM, Originale! Ruft an unter Tel. 04151/2611 (nach Michael fragen)

Farbmonitor Atari SC 1224 günstig zu verkaufen, Preis VB 350,— DM; auch mit Monitorumschaltung; Oliver Krämer, Tel. 02742/6241

Atari ST und Amiga Software, schreibt an: Marcel, P.O.Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (Originale)

Suche Spiele, Software, Listings f. Atari ST. Angebote an: O. Petersen, Müllerkamp 15, 2000 Wedel (Holstein), Tel. 04103/16297

ST-Orig. Rings of Medusa, Zak McKracken, North & South, Indy 3, Adv. (alle dt.), Chambers of Shaolin, je 35 DM, zus. 150 DM, Vork. o. Nachn., Tel. 02771/35927

Verk. 260 ST + 1 MB + TOS-ROM + 50 Disks + zweiseitiges Laufwerk + Box (Computer leicht def.), VHB 400 DM, K. Walter, Obere Rödt 36, 6900 Heidelberg, Tel. 06221/73884

KONTAKTE

Tausche Ami-Prgs.! Suche Ami-Club in München, verkaufe C64 + 1541 II + Datasette + Prg. + Bücher, Preis: VB. Angebote an: A. Strobl, Bonnerstr. 18, 8000 München 40

Hip Hop searchs World-wide Contacts 2, trade hot C64 Dope + VHS Warez! Tel. 07172/31803 Marc, only 17-21 PM, Tel. 07171/89427 Markus, 17-21 PM

Win search cool Coders, Soundartists and GFX-Designer! Call us today: Tel. 09227/73353, Gartenstr. 28, 8651 Trebgast, nur bis 21 Uhr! Dial Andreas

Welcher ST-User in Koblenz tauscht mit mir Spiele? Adresse: Christian Wolf, Bogenstr. 125, 5400 Koblenz, Tel. 0261/409959

Tausche Giga-Paint (Buch + 2 Disk), neu, gegen Rainbowprint II od. Originalspiele (Disk), nur Raum 8600: R. Troppmann, Farnweg 6, 8600 Bamberg

Suche Power Play, kompl., Jahrgang: 1988, möglichst in gutem Zustand! Zahle bis zu 20 DM, Tel. 0571/41408

Stop! Berlins größter Sega-Club Fullstop sucht Mitglieder. Wir haben Kontakte nach USA und Japan. Die absolute Nr. 1, Tel. 030/6876765

S.O.S. an alle Amigafreaks! Dr. Megasound z. Zt. in Haft, bitte, bitte, schickt Grafikausdrucke, Infos usw., P. Bredau, Masurenstr. 28, 5630 Remscheid 12

Suche neueste C-64 und Amiga-Software (tausche auch), call me at 034522 D in 2800 Bremen 33. Send Lists and/or Disks, 100% answer!

Wer kann helfen? Habe Codekarte von Zak McKracken verloren, wer kann mir eine geben? Tel. 07775/299

Verkaufe, kaufe, tausche Module für PC-Engine, Gameboy, Lynx, Mega-Drive, Tel. 089/1403732, ab 13 Uhr, verk. original Pirates (Amiga)

Der Amiga- und Gameboy-Club in Nordhessen, viele Clubvorteile für Mitglieder! Info bei: PD-User-Club, Postfach 102211, 3500 Kassel

Amiga: Hey! Suche ein paar coole Leute zwecks Austausch guter Soft. Listen oder Disks an: Donaldini, Mühledorfstr. 11/101, CH-3018 Bern, see you!

Suche Tauschpartner für Gameboy-Spiele. Habe: Tetris, Super Mario-Land und Castlevania, Tel. 0201/473372, Philippe Boeni

★ C64 u. Amiga ★ Suche Tauschpartner! Habe immer den neuesten Stuff! Schreibt an: Victory, Poste Restante, Tolkamer, NL, 100% Antw.

PD — PD — PD — PD — PD
Für 3 DM bekommt Ihr sofort 2 Disks voll mit Demos und meine Liste... Tim Traupe, Twedter Mark 52, 2390 Flensburg

PC — Suche Tauschpartner für MS-DOS, M. Noltsch, Anne-Frank-Str. 2, 6052 Mühlheim

Suche C-64 und Amiga-Games! Egal ob alt oder neu, schickt Disks + Listen an mich: Stefan Bleimund, Stenner Str. 23, 4800 Bielefeld 1, write fast!

Verkaufe Computerzeitschriften: ASM, Computer Live. Anfragen an Ingo, Tel. 0221/731326

Suche Power Play 5/88, 11/88 (speziell Dungeon Master-Lösung). Bitte schnell! Eine frustrierte Party wartet! Fabian Leinen, Tel. 0228/252498

Verkaufe: ZX-Spectrum+, Joystick-Adapter, 16 orig. Games und div. Zubehör für nur 120,— DM. Alles Top in Ordnung, Tel. 05621/71533 Arndt

Amiga-User erwachet! Ich tausche Suchpartner (hahaha) für Amigasoft! Topaktuell, Tel. 02553/6941 (Andreas). God save the queen!

Suche C64-User in Berlin und Umgebung zum Treffen, Reden und natürlich zum Computern! Schreib mir doch mal! Schubert, Severing 21, 1000 Berlin 47

Rollenspielfan sucht alles von Advanced Dungeons and Dragons. Zahle gut. Tel. 09831/1264 (Mario)

Verk. Lynx m. Cal. Gam. + Blue Lig. + Chip Ch. + Netzt. 400,— ★ Joyst. Comp. Pro f. PC-Engine 30,—, Sony-Walkm. DD 100,— ★ suche alten Atari 800 + Disk + viel Software — VHB ★ Tel. 06622/2988, ab 17 h

Junger Boy (19 Jahre) sucht Brieffreund/in seinesgleichen. Hobbies: Amiga, Musik u.v.m., Michael Jungtow, Stuifens. 2/1, 7070 Schwäbisch Gmünd

Atari 2600 Kass. mit Hülle gesucht; auch ältere Spiele (Paddle, Keyb., 2 Spieler), Tel. 02381/400136

Wer hat Lust mit uns einen Gameboyclub zu gründen (Mainz + Vororte + Flörsheim + Umgebung)? Call Olaf, Tel. 06145/6899, or Michi, Tel. 06131/88221, for Infos, bye!

Verkaufe MSX2 3,5" LW + Drucker + Datasette + Bücher + Zeitschr. + Software (Logo, Designer, DOS...) + viele Spiele (200), VB 1000,— DM, Tel. 07034/20781

Suche Käufer für 7 Monate alte Konsole + 9 Spiele + Pistole und passendem Spiel, in gutem Zustand, Preis: VB, Mathias, Tel. 0551/33799

Ironstyle sucht weitere Members (Coder, Swapper, GFX-Man, Musikfans...) auf dem Amiga & C-64! Adr.: M. Busch, Nußdorfer Str. 43, 8204 Brannenburg

Suche Tips und Tricks für das C16-Spielmodul »Jack Attack«, Friedhelm Demuth, Lerchenweg 7, 5920 Bad Berleburg, Tel. 02751/87186, rufe zurück

Suche Kontakte zu CPC-Freaks, Alter möglichst 10-13, kann auch etwas kleiner sein. Meine Adresse lautet: Güray Demirtas, Aqwinostr. 10, 5000 Köln 1

Verkaufe Atari Lynx mit Cal. Games, Chips Chall., Blue Lightning + Netzgerät für VB 360 DM inkl. Versand, Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

Verkaufe Loom von Lucasfilm für 60 DM oder 50 Fr. Suche außerdem Nintendo Gameboy mit Tetris. Abs.: F. Belotti, Tgaplottas, CH-7460 Savognin

Suche Kontakte zu anderen Amiga-Besitzern zwecks Austausch von Spielen und Progr. Schickt Liste an: Jufer Sascha, Pfisterhölzli 36, CH-8606 Greifensee

Suche Mitspieler für Middleage 2.0-Postspiel! Gratisinfo (Rückporto!): Christoph Stahl, Fichtenweg 6, 8301 Rudelzhausen, strategisches Fantasy-PBM!

Achtung!
Suche die Ausgaben von Power Play 1/88 bis 2/89 und 11/89. Angebot an Thomas Ibel, Tel. 0906/6619

Suche Lösungen zu folgenden Spielen (Bard's Tale I, Maniac Mansion, Zak McKracken, Bloodwych), Tips an: Volker Schulze, Cäcilienstr. 31, 5040 Brühl

Suche Nintendo-Besitzer für gegenseitigen Austausch von Tips, Tricks und Verleih von Modulen (Euro, US), Thomas Skrzipek, Tel. 05136/82078

★★ Rondels Computerclub ★★
sucht immer noch Mitglieder! Clubzeitung! Schreibt an: Patrick de Rond, Maison 37, L-9747 Enscherange

Modem Discovery 2400C: Deutsche Bedienungsanleitung günstig abzugeben! Info anfordern gegen 1-DM-Briefmarke bei R. Puls, Stresemannstr. 74/PP2, 1000 Berlin 61

Hey! Wo gibt's noch C+4-Fans? Suche Partner zwecks Tausch! Conact my (mit Liste bitte). H. Springer, Lennestr. 77, DDR-1200 Frankfurt/O.

16jähriger CPC'ler sucht (Mit-)Spieler und »Lehrmeister« am CPC6128. Wer hilft mir und wohnt im Rhein-Main-Gebiet? Call 06171/25002 (Dirk)

Suche + tausche C-64 + Amiga-Software. Ruft an unter Tel. 0421/320988 (nur ab 19 h)

Top Grafiker, Programmierer (Assembler) gesucht (Amiga oder ST)! Wir programmieren Top-Spiele (Amiga/ST), M'Barki Murad, Bergstr. 218, 4370 Marl

Suche Power Play ab 1988, guter Zustand ist Voraussetzung, zahle guten Preis, Angeb. an Adolf Erhard, Florianigasse 8, A-8572 Bärnbach, Austria

★★★ Suche Tauschpartner ★★★
f. MS-DOS-PC! Alle Disketten (3½", 5¼"), ruft einfach mal an: Tel. 08031/72766

Suchen fähige Freaks zwecks Gründung einer neuen, legalen Amiga-Crew! Infos an: S. P., Franckestr. 11, 3380 Goslar, suchen z.B. Coder u. Muzaks!

Suche komplette Jahrgänge 1988 u. 1989 sowie Jan. + Febr. 1990, Power Play, Tel. 07351/74251

Super C-128D zu verkaufen, 1½ Jahre alt, wegen Systemwechsel, mit Prospeed 2.0-Graph., Booster-Drucker-LC10, 1084 S, Soft, u.v.m., Tel. 08638/81713

Suche sämtliche Power Play- u. ASM-Ausgaben, suche alle Leader-Board-Varianten für C64-Disk, suche PD-Soft, verk. SDS, Tel. 06693/578, 18 h

Verkaufe Tie-Break u. Great Courts (Originale) zu je 30 DM, M. Lechthaler, Pontlatzerstr. 51, A-6020 Innsbruck, Austria

Hilfe! Suche dringend die C64-Games: Iron Lord und TG-Summer Edition! Schreibt an Thomas Stockinger, Grundlosestr. 20, A-5111 Bürmoos, Austria

++++ Suche ++++
das Data Becker Buch: Das große Computerschachbuch — zahle bis zu 10 DM. Call: 08731/6872

Verkaufe: C64 II + Floppy 1541 + Monitor 1802 + ca. 180 Disks, Locher, Magic Disks, Resetschalter, Originale, Hefte usw. für 700,—, Tel. 06033/68443 (Leif)

Ich verkaufe C64, 1 Jahr alt, mit Floppy 1541 und 30 Disketten, dazu 3 Handbücher und einen Joystick, VB 579 DM, Andre Ticher, Tel. 02773/5743

Suche für 64'er Pirates, Bomber, das Magazin Bismarck, Kaiser und Space Shuttle. Biete F16 und Rings of Medusa: Th. Kapske, Hermann-Balkstr. 77, 2000 Hamburg 73

C64 Schweiz Atari
Verkaufe orig. Spiele C64: Tie-Break, Rings of Medusa u.a. für je 10 Fr., für C64: CH-Tel. 064/613659, für ST: 064/611149

Suchen Tauschpartner für C64. Schickt die Listen an: Socchi Daniel, Feldkircher Str. 84, FL-9494 Schaan oder ruf an unter Tel. 075/24039 (Tino) oder 075/26038

Suche Maniac-Mansion (auf deutsch), billig. Wer hat dafür die Auflösung (biete 5 DM)? Heiko Meier-Hans, Lehstr. 31, 4902 Bad Salzuflen 1

Suche Tauschpartner zum Tausch von Demos aller Art. Call: 06461/4456, 100% Antw., dringend, only Atari-ST

Anfänger sucht Tauschpartner für neueste C64-Spiele, habe viele Spiele, z.B. Test Drive u.v.m., Bernd Schlesiger, Wannenstr. 53, 7730 VS-Schwenningen

SNK-Neo-Geo-Module tauscht, kauft, verkauft, z.B. Ninja Combat, Magician Lord und alle Neuerscheinungen. Angebote an Tel. 0201/593252

Verkaufe 30 CPC-Originale, komplett, 400 DM, auch einzeln, suche PQ2 für 25 DM, Tel. 05149/528 (Jan-Hendrik), 19-21 Uhr

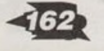
Viele Videospielclubs bieten »alles«. **Wir** bieten noch mehr! **Alle** Systeme! Clubzeitung, Info bei: VGC, A. Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladb. 2

Suche PD-Tauschpartner, habe ca. 500 Disks, schickt Listen an J. Erlewein, Kiem-Pauli-Weg 85, 8014 Neubiberg, or call: 089/6014453, be fast!

Verk. 64'er 7/88-9/89 nur komplett, tadelloser Zustand für 40,— DM + Versandkosten, Marco Seiffert, Tel. 02183/6207

Verk. Happy Computer 8/88 + 10/88-11/89 + 1/90-4/90 nur kompl. für 50,— DM + Versandkosten, Marco Seiffert, Tel. 02183/6207

Verk. 64'er 7/88-9/89 nur komplett, tadelloser Zustand, für 40,— DM + Versandkosten, Marco Seiffert, Tel. 02183/6207



Musik · Bücher · Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher informieren. Das bewährte Test-Team — bestehend aus Henrik, Michael, Martin, Anatol, Volker und Heinrich — kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher oder Videos besprochen werden, richtet sich meist danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spiele-Tests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend** über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *mg*

COMPACT DISC



Blonker: Homeland

Sanftere Töne als die von Molly Hatchet schlagen die drei Hamburger von Blonker an. Die Scheibe mit dem heimelnden Namen "Homeland" steckt voller musikalischer Überraschungen und Sanftheit. Ohne Gesang und nur mit instrumentalen Klängen entführen die einzelnen Stücke den Hörer in tonale Traumwelten. Von "African Kalimba" bis "Alhambra" säuseln die hübschen Akkorde aus den Boxen. Auf Dauer sind die hübschen Arrangements aber etwas eintönig. *mh*

Mercury 812 908-2
33:48 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Neville Brothers: Brother's Keeper

Mit "Bird on a Wire" haben die als Kritikgeheimtip gehandelten Neville Brothers erstmals Einzug in die deutschen Singlecharts gefunden. Wer glaubt, daß die gesamte aktuelle CD der Amerikaner genauso locker-leicht dahinfließt wie der von Dave Stewart produzierte Hit, der täuscht sich. Die eigenwillige, abwechslungsreiche Album springt zwischen Schnulzen, obskur-monotenen Sprechgesängen und Reggae-Fröhlichkeit ziemlich wild hin und her. *hl*

A&M 395 312-2
55:56 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC

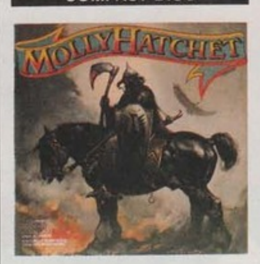


Nick Lowe: Party of One

Diese Platte macht Spaß. Produziert von Altmeister Dave Edmunds schwelgt Nick Lowe vom ersten bis zum letzten Track im Sound der 50er und 60er Jahre. Rock'n Roll, Rockabilly und eine Messerspitze Country stecken in der fröhlichen Mischung dieses knuffigen Albums. Die Kompositionen sind eingängig, die Texte mitunter recht schelmenhaft. Wer Gassenhauer wie "Shting-Shtang" liebt, kann kein schlechter Mensch sein... *hl*

Reprise 7599-26132-2
36:01 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Molly Hatchet

Wer auf etwas härteren Rock steht und bei seichtem Countrie-Gefidel die Ohren verschließt, ist bei Molly Hatchet gut aufgehoben. Eine ihrer älteren Scheiben gibt's nun auch auf der CD. Die Platte ist betagt, hat aber nichts von der Vitalität verloren. Schon am Anfang werden die Hörer mit dem druckvollen "Bounty Hunter" begrüßt. Starke Gitarrenriffs und die markige Stimme vom Leadsänger geben auch auf dem Rest der Platte den Ton an — mir gefällts. *mh*

Epic EK 35347
35:95 Minuten / 9 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

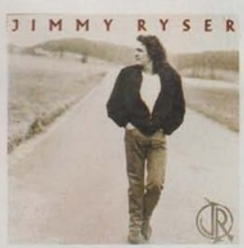


REO Speedwagon: The Earth, a small Man...

In veränderter Besetzung, aber mit altgewohntem Sound, rocken sich REO Speedwagon durch die Rillen. Die besten Songs schreibt immer noch Leadsänger Kevin Cronin: Bei "Love is a Rock" wallt der Refrain wohlig in die Gehörgänge, in "You won't see me" geht's poppig zur Sache. Eine anständige Mischung aus flotten Rocknummern und eingängigem Edelschmalz. *hl*

Epic 467013 2
46:26 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

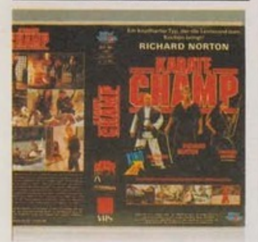


Jimmy Ryser

Jimmy Ryser ist gut hörbar ein Freund des melodiösen Mainstreamrocks; da trifft es sich gut, daß Bryan-Adams-Gefolgsmann Jim Vallance zwei seiner 13 Songs produzierte. Über weite Strecken klingen die braven Melodien auf Rysers Debutalbum ein wenig zu glatt und austauschbar; der Junge muß erst noch seinen Stil finden. Daß er was drauf hat, beweist er in herausragenden Titeln wie "Wishing and waiting", "Same old Look" und "Benny". Eine durchaus lohnende CD, wenn man auf mittelsanften US-Rock stehen. *hl*

Arista ARCD-8585
61:02 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

VIDEOFILM



Der Karate Champ

Drei Tage nach Ende des zweiten Weltkrieges entwendet ein amerikanischer Offizier ein Nationalheiligtum der Japaner: Das Schwert "Kannon-no-te". Das Flugzeug Bradley Conners stürzt ab und wird seitdem vermißt.

In der Gegenwart stößt der Enkel Zac Conners (Richard Norton) auf das Geheimniss und versucht herauszubekommen, wo der Großvater und das Schwert geblieben sind. Zac ist nicht nur Reserveoffizier der amerikanischen Truppen und Vietnam-Veteran, sondern auch Kenner der japanischen Kulturgeschichte. Nachdem er herausfindet, daß sein Großvater das Schwert gestohlen hat, macht Zac es sich zur Aufgabe, das Schwert zu finden und nach Japan zurückzubringen. Durch genaues Studium alter Berichte kreist Zac den möglichen Absturzort des vermißten Flugzeuges ein und reist nach Thailand.

Zac findet das Schwert, für dessen Rückgabe es 2 Millionen Dollar gibt, prügelt sich mit finsteren Amerikanern die ihm aus Geldgier den Säbel wieder abjagen wollen. Zac verteidigt seinen Besitz und bekommt es nun mit dem japanischen Yakuzaboß zu tun, der ebenfalls das Schwert haben will.

Im Gegensatz zu vielen anderen Karatestreifen, legt Regisseur Adrian Carr Wert auf eine einigermaßen anständige Handlung. Stupide Knochenbrecheraktionen und literweise Kunstblut fehlen bei "Der Karate Champ: das Schwert des Todes" erfreulicherweise. Zwar muß der Australier Richard Norton seine vorzüglichen Kampftechniken immer noch zur Genüge anwenden, aber im Vordergrund steht der Handlungsfaden des Films. Karate Champ ist mit Sicherheit kein "A-Klasse"-Film, aber ein simpler Prügelstreifen ist er auch nicht. *mh*

Regie: **Adrain Carr**
Produzent: **John Lamond**
Drehbuch: **James Wulf Simmonds**
Darsteller: **Richard Norton, Rochelle Ashana, Toshishiro Obata**
Laufzeit: **ca. 100 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 18 Jahren**
Videoanbieter: **New Vision**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

VIDEOFILM



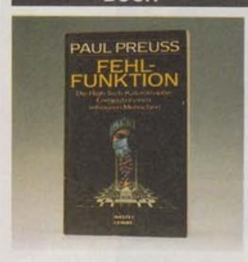
January Man

Nick (Kevin Kline) ist ein Cop im Großstadtdschungel New Yorks. Als Polizist ist Nick einer der besten der ganzen Stadt. Leider sehen das seine Vorgesetzten nicht ganz so: Nicks unorthodoxe Methoden und sein Verhalten ist ihnen schon lange ein Dorn im Auge. Nick wird kurzerhand strafversetzt. Kaum sitzt unser Held auf seinem neuesten Posten, beginnt eine unheimliche Mordserie die Stadt in Atem zu halten. Scheinbar wahllos killt ein Wahnsinniger schöne alleinstehende Frauen mit einem blauen Schal. Nur Nick kommt dem Killer auf die Spur. Es stellt sich heraus, daß der Mörder nach einem ganz bestimmten Muster vorgeht. Nick knackt mit der Hilfe von Freunden und einem Computer den geheimnisvollen Mord-Code des Unbekannten und stellt ihn in einem schon klassischem Show-Down.

"January Man – im Zeichen der Jungfrau" sieht im Regal der Videothek aus wie Krimidutzendware. Flimmert der Streifen aber erstmal über die heimische Mattscheibe, zieht einen das Mörderdrama in seinen Bann. Gnadenlos gut ist die Besetzung dieses Films. Als Cop ist Kevin Kline ("Ein Fisch namens Wanda") allererste Sahne und seine Partnerin Mary Elizabeth Mastrantonio ("Abyss") kann als Lockvogel für den Mörder überzeugen. Super auch der Computerfreak und Freund Nick's, der von Harvey Keitel (der Bösewicht aus "Die Hard") verkörpert wird. Übrigens wird January Mann um so aktueller, da es in New York in letzter Zeit eine Mordserie gegeben hat, die fatal an diesen Film erinnert. *mh*

Regie: **Pat O'Conner**
Produzent: **Norman Jewison und Ezra Swerdlow**
Drehbuch: **John & Patrick Shanley**
Darsteller: **Kevin Kline, Susan Sarandon, Mary Elizabeth Mastrantonio, Harvey Keitel, Danny Aiello, Rod Steiger**
Laufzeit: **ca. 94 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Videoanbieter: **MGM/UA Home Video**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Fehlfunktion

Die Idee des Romans ist aufregend: Das neue gentechnologische Wunder "Epichell", ein künstlich hergestellter Biochip, ergreift Besitz vom Gedächtnis seines Erfinders. Leider hat der Autor seine biologisch-medizinischen Studien ein bißchen zu weit getrieben. Hätte er auf ein paar Fachbegriffe verzichtet, wäre die Lektüre vielleicht weniger authentisch, dafür aber etwas verständlicher geworden. *up*

Autor: **Paul Preuss**
Titel: **Fehlfunktion**
Verlag: **Bastei**
ISBN: **3-404-24133-9**
Preis: **8.80**
POWER-WERTUNG:
für Fans

BUCH



Airportratten

Koks am Flughafen – keiner weiß, woher es kommt. Privatdetektiv Duffy schleust sich als Lagerarbeiter ein; bis dahin eine klassische Geschichte. Doch hinter dem Pseudonym Dan Kavanagh verbirgt sich der hochkarätige Schriftsteller Julian Barnes. Und der schreibt sich mit seinen Duffy-Krimis einen kleinen bösen Teufel aus dem Leib. Schon das erste Kapitel schlägt an Subtilität diverse Highsmith-Romane. *al*

ISBN: **3-548-10185-2**
AUTOR: **Dan Kavanagh**
Verlag: **Ullstein**
Preis: **5,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

BUCH



Kinder des Donners

David lebt im sonnigen Kalifornien, irgendwann am Anfang des nächsten Jahrhunderts. David ist ein Teenager wie jeder andere – auf den ersten Blick. David ist überdurchschnittlich intelligent. David weiß, daß der Mann seiner Mutter nicht sein leiblicher Vater ist. David hat die Gabe, Menschen die sich in seiner Nähe befinden, sehr stark zu beeinflussen und diese zu Handlungen überreden, die diese Personen sonst nicht tun würden. Und vor allem – David ist nicht allein.

Hauptsächlich in England leben verstreut andere Kinder in Davids Alter, die zwar aus den unterschiedlichsten Schichten stammen, aber alle etwas gemeinsam haben: Nicht nur äußerlich ähneln sich die Teenager; alle haben, mehr oder weniger stark ausgeprägt, eine besondere Fähigkeit mit der sie Personen ihren Willen aufzwingen.

Peter Levin ist Reporter und kommt der eigenartigen Teenagerschar auf die Spur. Er verfolgt ihre Fährte und sucht den leiblichen Vater der Kinder. In das rätselhafte Dunkel um die Absichten der Jugendlichen und die Frage, wer der richtige Vater ist, kommt am Ende des Buches ein erschreckendes Licht.

Die Welt die John Brunner in seinem Roman "Kinder des Donners" beschreibt, ist erschreckend realistisch und spiegelt unsere eigene Zukunft wider. Gegen AIDS gibt es zwar einen Impfstoff, aber den kann sich nur die wohlhabende Oberschicht leisten. Die ehemals blühende Wirtschaftsmacht England ist am Rande der Verelendung angelangt. Lokale Kriege sind auf der Welttagesordnung und in England versucht ein starker Mann mit noch stärkeren Sprüchen an die Macht zu gelangen. Wer auf der Straße nicht die Farben dieses Burschen trägt wird verfolgt und verprügelt. Ausländer sind immer größerem Haß, Bedrohungen und Handgreiflichkeiten ausgesetzt. *mh*

ISBN: **3-453-04266-2**
AUTOR: **John Brunner**
Verlag: **Heyne**
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert



▲ Wer mit spielerischen Mitteln nicht zum Erfolg kommt, setzt bei Punk Shot die Fäuste ein

▲ Eine erste Skizze zum brandheißen Adventure Space Quest IV von Sierra

Zur Abwechslung kämpft Ihr bei der Flugsimulation Stormovic nicht gegen, sondern mit der UDSSR ▶





Was? Schon wieder durchgelesen? So schnell? Dann gibt's leider erst wieder in vier Wochen Nachschub. Folgende Themen sind für die nächste Ausgabe geplant: Mit etwas Glück werfen wir einen ersten Blick auf **"Space Quest IV"**, den neuesten Streich der **"Two Guys from Andromeda".** Flieger sollten sich auf das Nachfolgespiel zu "LHX Attack Chopper" freuen: Die Simulation **"Stormovic"** startet durch. Passend zur weihnachtlichen Geschenkwelle nehmen wir die wichtigsten Computertypen und Videospielsysteme unter die Lupe — Was soll man sich bei diesem riesigen Angebot kaufen? Spielhallenfreunden stellen wir die knallharte Basketball-Simulation **"Punk Shot"** vor. Natürlich kommen auch die Videospieler unter Euch nicht zu kurz; wir erwarten **"Strider"** für das Sega Mega Drive und **Legendary Axe 2** für die PC-Engine. Außerdem buddelt Volker schon in Stapeln von Power-Tips — kein Problem mehr mit schweren Spielen…

Besonders empfehlenswert!

Cadaver™

AMIGA 90
Köln
09.-11. November 1990
Halle 12, Stand 422

... ist CADAVER nicht nur weil es mit dem gleichnamigen POWER-PLAY-Prädikat ausgezeichnet wurde. Nein, da gibt es noch andere Gründe. Zum Beispiel die Bitmap Brothers, die hiermit ihr erstes Fantasy-Rollenspiel präsentieren. Aber auch der hohe Grafikstand und die Herausforderung, eine „fast" unlösbare Aufgabe übernehmen zu müssen. Immerhin gibt es 5 verschiedene Level mit jeweils 70 Räumen. Vollgepackt mit Rätseln, Fallen, Gegnern, Zaubersprüchen und natürlich viel Arcade-Action. Wer möchte da nicht mitmischen? Kein Problem: Jetzt erhältlich für Commodore Amiga und Atari ST.

The BITMAP BROTHERS

Michael Hengst in Power Play 10/90:
„Diese Mixtur aus Action-Adventure und Rollenspiel ist absolut suchtverdächtig. vor allem die teuflischen Rätsel bereiten dem Spieler schlaflose Nächte.

Volker Weitz in Power Play 10/90:
„Cadaver kann man vorbehaltlos jedem empfehlen, der Spaß an intelligenten Computerspielen hat".

Heinrich Lenhardt in TOS 10/90:
„Dank hohem Komfort, einfallsreichem Spielprinzip und fantastischer Grafik wird Sie das ideenreiche Programm gnadenlos fesseln."





Mirrorsoft

United Software
Das relevante Programm

SOFTWARE UNITED


elite